电脑应用和娱乐的第一选择

总第143期

大众软件 06

Popsoft



2003年 半月刊

WWW.POPSOFT.COM

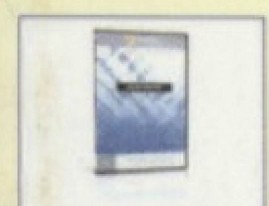


富士通迷你笔记本电脑

如果经常出差，需要最大程度减轻行囊重量，如果渴望随时随地工作，随时随地上网，Lifebook P系列笔记本电脑就是为你量身打造的最佳伴侣。

3.15特辑

每年的3月15日，我们都要做类似的工作。我们认为顾客是上帝，但厂商是否也这样认为呢？



3DMark03——DirectX 9时代的显卡测试标准

面向未来一两年，面向DX9时代的3DMark03的确是目前最具影响力的3D显卡测试软件。



《仙剑奇侠传三》独家披露

本刊请到其项目企划人员，让这些对“仙三”了解最多的人们为大家解答谜团，将“犹抱琵琶半遮面”的神秘大作揭开面纱。

ISSN 1007-0060



■2001年11月14日13:53分 《大众游戏》编辑部一名编辑的办公桌 图片来源：大众游戏

我爱游戏

2003年页码增至264页、更加超值！

我们报导游戏，我们诠释生活。

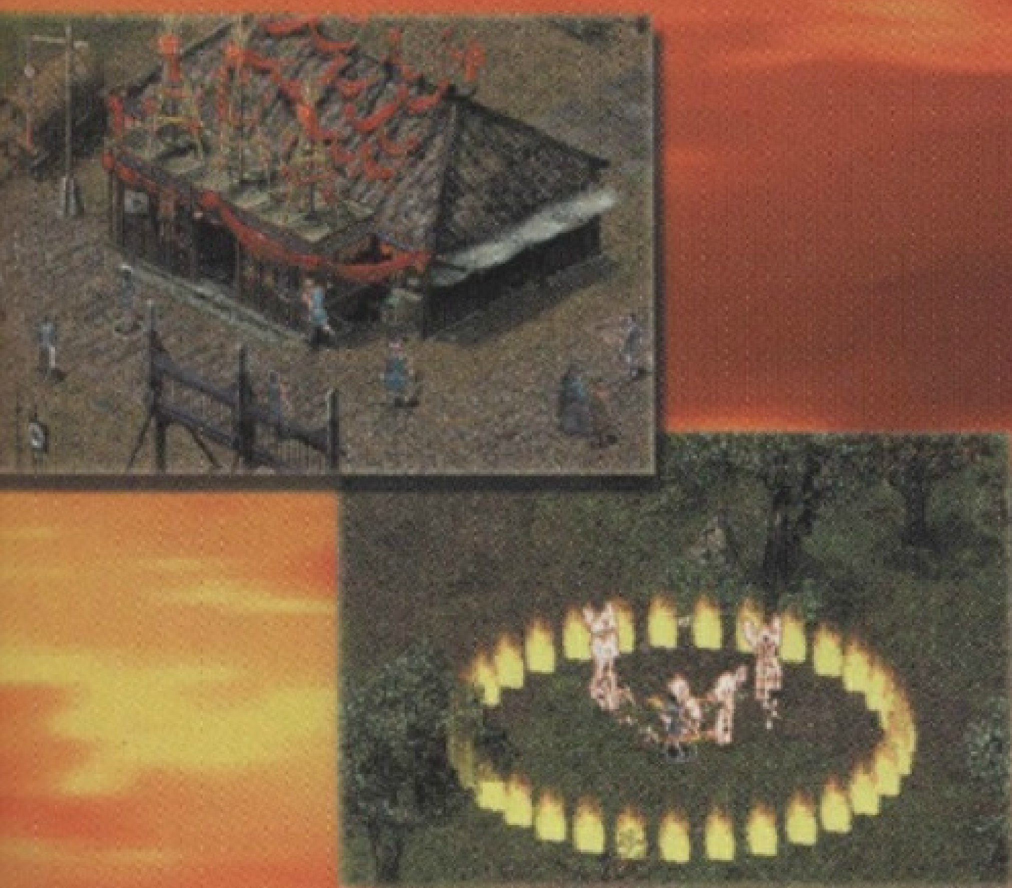
敬请 **大众游戏**

访问WWW.POPGAMER.C

大众软件 Popsoft

WWW.POPSOFT.COM.CN





更强大游戏人工智能：

大多数网络游戏很难兼顾游戏智能性，所以看到的NPC和怪物都很弱智。这一点天骄做的很有个性，当怪物的血少到一定程度后就会逃跑，把玩家引到怪物更多的地方伏击玩家体验与高智商的NPC斗智斗勇，拟真惊心动魄的战斗。

完美的武器DIY系统：

《天骄》独到的打造系统允许玩家收集各种具有不同属性的原材料，打造出自己的梦幻装备，打造完成还可以为它命名！此外，在秦殇世界中很多优秀的武器都具有成长的潜质，可以根据使用者的特点发展出更强大的攻击效果。

5000年文化底蕴：

恢弘庞大的故事背景，古色古香的楼宇亭台，引人入胜的人文风貌，多达40万字NPC对话、物品描述资料，将带来与韩国潮流网络游戏截然不同的深刻感受。

丰富的角色体系：

玩家可以选择游侠、刺客（女性）、力士、术士、巫师（女性）五大职业，在选择的过程中，每种职业又可以选择无属性的人物和天生带有特殊属性的等三种特色绝然不同的职业，比如可以选择带有火属性的力士，这样天生就可以克制木属性的玩家，又会被水属性的玩家所克制，这样在帮会战和PK战大大增加变数，让游戏变得无比有趣。

目标软件公司表示将全力为广大玩家打造一个公平、稳定而合理的"秦殇世界"，24小时在线维护的专业游戏管理员以及亲切、热情的售后服务人员、坚持不懈地对外挂与作弊的严厉打击，一定会建立起健康绿色的网络游戏环境。

《天骄-秦殇世界》小资料：

天骄-秦殇世界》官方网站：www.tjnet.com.cn

天骄》公开测试日期：2003年1月15日

公开测试,所有玩家资料均会保留到游戏式上市。您需要到www.tjnet.com.cn网站上激活获得公开测试号码，并可以在网站上修改密码，费下载完全版《天骄》客户端。



纵横《天骄》世界，迎娶POLO靓车

青岛天宏广告公司公司为《天骄》招募玩家代言人，你只要参加《天骄-秦殇世界》免费公开测试，就有机会受聘成为《天骄》的玩家代言人，并获得一部POLO轿车！

细则：

1 寻找幸运玩家

游戏过程中，你有可能拣到名叫"锦囊"的物品，使用后可能会得到系统奖励的道具或游戏物品，也有可能成为幸运玩家，系统将记录并给你明确的提示（1月15日～3月1日中，一共100名幸运玩家）。

2 加入幸运玩家列表

看到系统提示后你需要到天骄主页去激活你的身份，系统需要你提供准确详细的个人信息，48小时后如果仍然没有激活的话，你将丧失幸运玩家的身份。

3 抽选10名候选人

我们将在公开测试一个半月后举办首次《天骄》网友聚会，并从全国100名幸运玩家中公开抽选10名候选人。

4 抽选一名最终的"一代天骄"

幸运的10名"一代天骄"候选人将出席《天骄》的正式运营新闻发布会，在发布会上我们将抽出最终的获胜玩家一名，成为我们的《天骄》的玩家代言人，并得到一部polo轿车。没有胜出的候选人也将获得青岛天宏广告公司提供的时尚手机一部。

5 活动时间：

2003年1月15日到2003年3月1日

E：

青岛天宏广告公司负责支付"细则3"玩家来北京往返卧铺火车票，以及在北京住宿费；

本活动，青岛天宏广告公司将请公证处全程参与，并负责本次活动的全部费用；

本活动所支付的劳务费用均为税前，需要玩家自行支付个人所得税；

在测试期内作弊或利用程序的Bug非法获利的玩家，将无法成为幸运玩家；

玩家可以放弃成为《天骄》形象代言人权利，但不得转让此机会；

如果玩家删除获奖角色或者不能来北京参加抽奖，视同自动弃权；

青岛天宏广告公司、产品开发公司目标软件以及其他直接负责此活动的人员及其家属不得参加；

关于本协议详细内容，请参看www.tjnet.com.cn；

青岛天宏广告公司将对此活动全权负责；

天宏公司拥有最终解释权。

研发公司：目标软件（北京）有限公司 www.object.com.cn

运营公司：北京欢乐时代科技有限公司

活动举办公司：青岛天宏广告有限公司

总经销：晶合时代

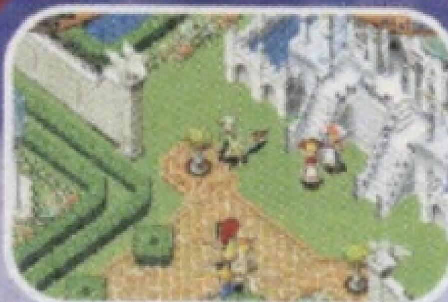
媒体监督： 

客服电话：010-82845797、010-82845798、010-82845799

JoyPark
网星游戏乐园

魔力宝贝 3.0

龙之传说


奇幻美妙的国度，妖精矮人与你互动


新面孔新气象，28种角色任你挑选


美丽的港湾开放，终于可以乘船出

新出音管[2001]544号
电出字01-2001-215
ISBN 7-900086-65-X/L31

JoyPark
网星艾尼克斯网络科技（北京）有限公司
ENIX WEBSTAR NETWORK TECH(BEIJING)CO.,LTD
中国北京海淀区人大北路33号院大行基业大厦8层
TEL:(010)82685479 FAX:(010)82685486 http://www.joypark.com.cn

JoyCard

一卡通用 欢乐全球

网络游戏



魔力宝贝3.0

阳光派的阳光乐园

向往公平自由

不屑满嘴粗口

天生可爱的阳光一派

好孩子游戏魔力宝贝3.0，期待你的登陆！

登陆阳光派网络游戏的N个理由

* 公平第一，维护精心，完全杜绝外挂胡作非为
* 单挑、PK完全自愿，轻松游戏没有你死我活
* 场景、人物设定乱Q无比，好孩子的阳光世界任你自由玩耍
* 英雄救美、好人好事层出不穷，大家都是好兄弟，当然除了NPC
* 经济系统、职业分工媲美真实世界，打怪、升级之外乐趣更多

魔力三步上手

*1：注册网星会员 访问www.joypark.com.cn，加入网星会员

*2：开卡储值 购买点数卡，并在网星主页执行开卡、储值动作

*3：开始游戏 安装游戏客户端，进入随心所欲的魔力世界

www.joypark.com.cn

经销热线：010—82634096／97

我们是阳光美少女



我是厨师 30级 喜欢日本料理



我是封印师 18级 抓宠是我的最爱



我是骑士 62级 谁说女子不如男

ENIX 研发

晶合 总经销

JoyCard 一卡通用 欢乐全球

网络游戏

魔力，魔力，随心所欲

CONTENTS 目录

2003年第06期 总第143期

大众软件

主管单位 中国科学技术协会
主办单位 中国科学技术情报学会
编辑出版 大众软件杂志社
名誉社长 张忠山
社 长 高庆生
副 社 长 刘贫和（常务） 林菁
总 编 高庆生
副 总 编 裘聿纲

执行主编 Walker
副 主 编 王晨
编 辑 部 田震（主任）
栏目编辑 杨文韬 汪澎 任然 余蕾
楼丽丽 答笛 杨立 谭湘源
首席记者 汪铁
专题记者 郭都 张宇 万楠方 李刚 李江
美术总监 祁津忆
本期责编 汪澎
电 话 010-88118588-1200
传 真 010-88135594
新闻热线 010-88118588-1250
通信地址 北京和平门邮局3056信箱
邮政编码 100051

广 告 部 高建京（主任）
李怀颖（副主任） 霍虹 陈卓 李友斌
电 话 010-88118588-8000
传 真 010-88135604
发 行 部 陈志刚（主任）闫海娟 韩灵合 周旭
电 话 010-88118588-1602
传 真 010-88135614

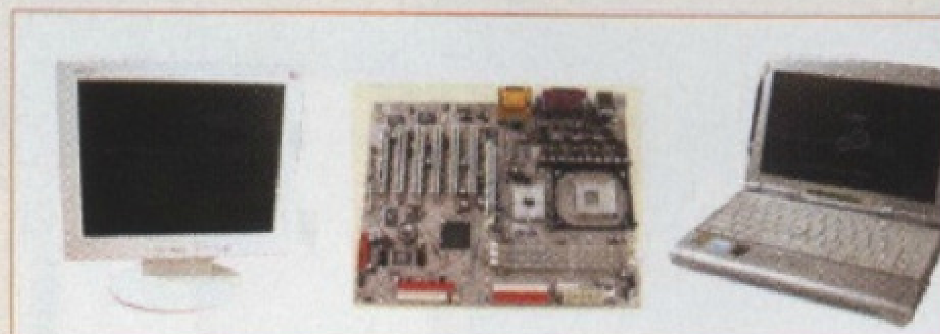
平面设计 林静 尚丽俐 张彦青
印 刷 深圳利丰雅高印刷有限公司
中国煤炭工业出版社印刷厂
中国建筑工业出版社印刷厂

刊 号 ISSN 1007-0060
CN11-3751/TN
邮发代号 82-726
国内发行 北京报刊发行局
订 阅 全国各地邮局
读者服务部 晶合时代软件技术公司
张友利（总经理）
电 话 010-82634092
广告许可证 京崇工商广字第0036号
出版日期 2003年03月16日
零 售 价 人民币 6.80元
港 币 20.00元
美 元 4.95元
新加坡元 9.00元

本刊如有印刷、装订错误，由本刊发行部负责调换。

新闻速递

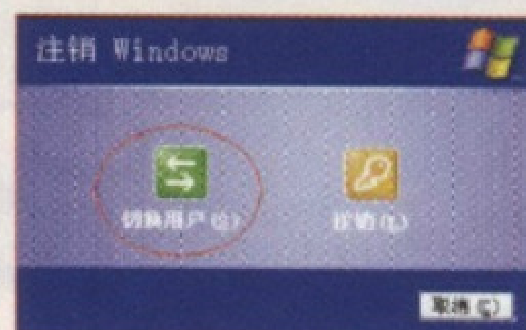
新品初评



专栏评述

年年打，年年假。当又一个3.15消费者权益日来到的时候，我们又一次拿起了相机和笔，试图去寻找电子市场中那些丑恶的蛛丝马迹，同时也体验到那些在我们身边默默工作的人的生活。他们的行为最终能产生什么意义，无法预料，结果并不为过程所决定。唯一可以确定的，就是冷面维权的人永远存在，而奸商也永远不会消失。当然，消费者也必须永远睁大自己的眼睛。

实用软件



硬件评析

网络时代

购物，是一种很普遍的社会行为，合法的钱物交易被认为是天经地义的事情，即使你在阅读本文时，也付出了相应的代价，这种交换是经济的基石。曾几何时，不要钱的电子邮箱被认为天经地义，经过几年的消化，电子邮箱已经融入现代人的生活，它的作用和电话颇有几分相似，显得十分重要。

收费邮箱的核心业务永远是关注的焦点，服务商们不断提高邮件服务器的负载能力，力求提供稳定、可靠、高速的邮件收发业务，高速高效的特点正是人们选择收费邮箱的根本之所在。过去使用免费邮箱，丢失信件、收发中断等故障时常发生，虽无比厌恶但看在“免费”二字上也就算了，收费邮箱则截然不同，消费者有权得到可靠、完善的服务，本次横评将这一部分作为重点测试项目，参测邮箱都要经历严格的考验。

应用心得

问题交流 100

读编往来

游戏剧场



CONTENTS 目录

2003年第06期 总第143期



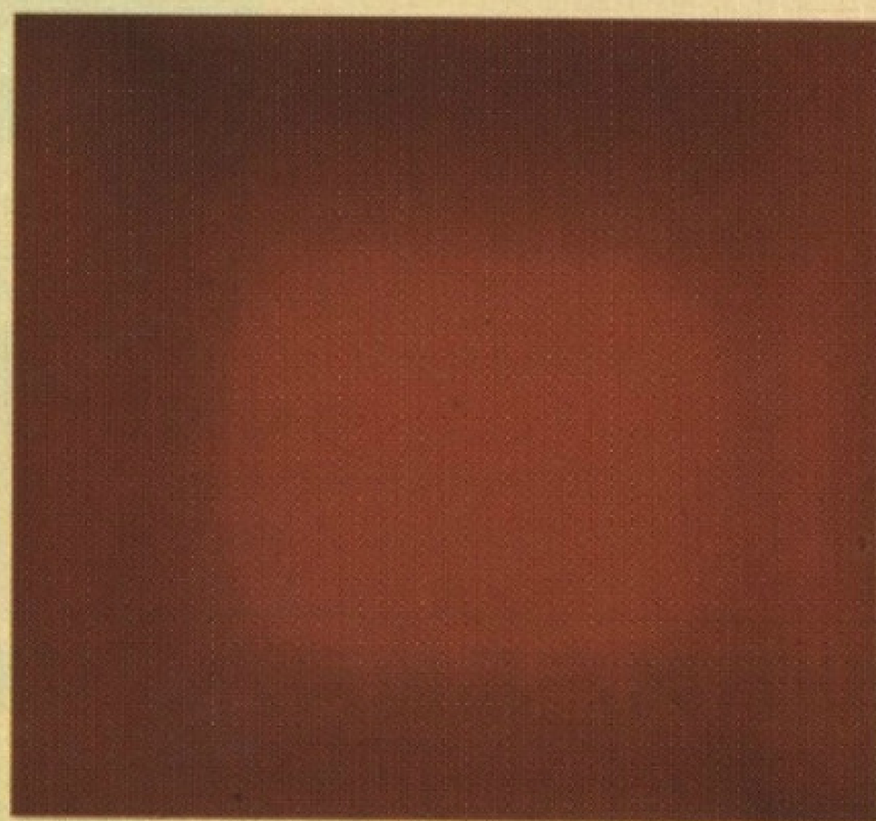
POP Hard 大众硬件

电脑购买和应用的实用指南

第三期专题：游戏与硬件发展关系的探讨



30万元大奖等谁来拿



2003年第八届大众软件奖推出首次大型读者调查活动

只有参加读者调查，才有可能获得我们为您准备的总价值高达30万元人民币的丰厚奖品

获奖面广，中奖率高，反馈杂志，回报读者

详情请关注近期“编辑部报告”

大海战II

大型立体视角完全拟真海战网络游戏

海神战鼓 响彻天际

[基本操作键]

Ctrl 开炮
S 增加射程（高角度）
X 缩短射程（低角度）
Z 逆时针旋转
C 顺时针旋转
A 炮口左舷旋转
D 炮口右舷旋转
F 行进加速
V 行进减速

[其他功能键]

↑↓箭头 屏幕进行上下滚动
Y 选择使用A弹药库或者B弹药库
H 控制鱼雷发射速度
N 选择鱼雷发射角度
Shift +Z,X,S,C 微调控制
Enter 在聊天模式和战斗模式中切换。
Tab 显示或者隐藏指示方位
1~8 选择一个空军
F1 控制键帮助
F2 同队聊天方式开启/关闭
F3 战斗中隐藏信息开启/关闭
F4 统一发炮模式开启/关闭
F6 发射指引线开启/关闭
F7 开放自动瞄准系统
F9 声音开启/关闭
F11 屏幕放大/缩小

[功能键]

R 选择炮台
T 选择鱼雷
Q 选择舰首炮台
W 选择战舰上所有的炮台
E选择舰尾炮台
鼠标左键 点击舰艇，可以显示战舰的信息
鼠标右键 战舰沿鼠标方向行驶
Space key-TDA on/off：加快炮门速度 on/off
G 回到本舰当前位置
B 战舰沿目前方向直线行驶

三國策

ONLINE



敢问天下 谁是三国真英雄



第三波的又一款三国游戏

万人在线策略游戏

信息速递

■本刊记者 Lee

凤凰科技制订“核心管理环境”战略

2003年2月24日，美国凤凰科技有限公司在北京宣布推出名为“核心管理环境”（cME）的全新产品战略，该战略旨在帮助日益发展的数字设备更好地为用户提供“关键设备”应用和服务，提升产品的可靠性、安全性和易用性。

威盛主板联合艾尔莎显卡举行促销

羊年伊始，威盛主板联合艾尔莎显卡隆重推出“威盛主板+ELSA显卡=当今最强的锋线组合”热卖促销活动。从2月22日至3月31日期间，全国范围内的消费者均可在各地的销售网点，以699元的价格购回原价为799元人民币的P4PB 400-L的威盛主板。此外，再加599元就可轻松得到价值799元，支持AGP 8×的ELSA518显卡。



英特尔信息技术峰会在美国硅谷召开



2003年2月19日，美国加州圣荷塞2003年春季英特尔信息技术峰会讯，在该会上，英特尔公司首席执行官克瑞格·贝瑞特博士指出，全球市场对于先进技术仍然保持强劲的需求，而芯片的创新和摩尔定律是推动技术发展的源动力。

清华同方笔记本“掘金行动”展开

自2003年3月1日至2003年12月31日，清华同方笔记本事业部将展开“掘金行动”的市场推广计划。在此期间，凡购买清华同方笔记本的消费者，都将获得1张用户信息卡。凡是填写用户信息卡并邮寄给清华同方的消费者，都有机会参与当月的抽奖活动。活动期间，每月将从邮寄回的用户信息卡中抽出10名幸运者，每名幸运者将得到1枚具有储值意义的纯金纪念币。同时，当月没有中奖的信息卡自动参加下月的抽奖，直到12月31日活动结束为止。所有的客户信息会被清华同方存储到清华同方客户数据库中，以便能让客户享受到更完美的售后跟踪服务。

263推出全新“DIY邮箱”

2003年2月21日，263网络集团向公众推出可以“按需定制”的DIY邮箱，电子邮件的使用和功能设置过程中实现了全程自行设置，并为邮件中设计多种表情图标、个性化信纸和页面，以体现使用者自身个性色彩。263集团希望此举能够进一步扩大其邮件服务市场的份额。



NVIDIA阐释工作站图形解决方案

2003年2月18日，NVIDIA公司在北京推出NVIDIA Quadro FX系列工作站图形解决方案，NVIDIA Quadro FX系列产品包括NVIDIA Quadro FX 2000以及NVIDIA Quadro FX 1000两种图形解决方案，实现真正128位的浮点精度，具有可全面编程的8管线图形引擎，能够使内容开发、图形处理和其他专业应用具备更好的真实感以及交互式高级实时效果。

半月聚焦

AMD 64位PC芯片市场迈出新步伐。在英特尔日前举行的研发人员论坛大会期间，AMD向外界展示了它目前正在取得进展的Athlon64型台式机芯片、Opteron服务器芯片和Athlon64-M型笔记本电脑芯片（M代表移动之意）。这3种芯片都是基于它的Hammer技术。此举意味着AMD向64位PC机芯片市场又迈出了新的步伐。

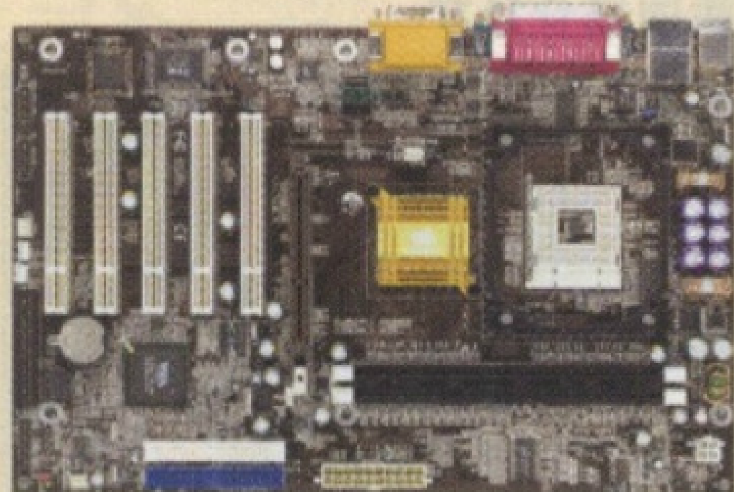
南京联通G网即日起单向收费。南京近期的通信市场异常热闹：南京移动60万集团用户，悄悄享受起全市范围内的网内单向收费；南京电信局部推出单向、低廉的小灵通业务。不久前，南京联通又“后来者居上”，推出了G网单向收费政策。

中国教育部发展“示范软件学院”。国家教育部高等教育司司长张尧学，“太阳公司软件产品捐赠发布会”上透露，今年下半年，国家将再拿出10亿元人民币，投资于刚刚建立的全国35所示范软件学院，促进软件高等教育和国家软件发展战略的结合。

产品快报

■本刊记者 寂静的冰河

承启最新主板上市



台湾承启联合芯片制造商威盛科技，推出首款基于P4X400芯片组主板SUMMIT 9VJL3。该主板支持Intel Socket 478架构CPU高达3.0GHz；支持AGP 8×显卡，AGP总线达2.1GB/s；同时可提供ATA1/33高速硬盘接口及USB 2.0接口。零售价为599元。

现代MP3优盘以“声”代文

近日，现代公司中国总代理金世联强公司，推出了新品现代F5系列优盘。该产品除了MP3播放、录音、存储、复读等功能外，还新增加了TTS文本朗读功能，可将文字资讯转化成语音资讯系统。它能将任何你想要的文本文件转化成语音读出来，可读成汉语、日语、韩语、英语等，是一款功能非常独特的产品。产品报价：64MB/1299元、128MB/1499元。

数字IT

50万：“目前，索尼每年在中国市场销售数码摄像机16万台左右。但到2005年，索尼数码摄像机在中国将要达到前所未有的增长，希望每年销售50万台。我们为达到这个目标，已经制定了一个‘长城计划’，以不断增强在中国的竞争力和投资。”索尼PV事业部长金村昌志这样向记者表示。

14%：美国东部时间2月21日（北京时间2月22日）消息，著名市场调查公司DisplaySearch日前发布了一项新的市场预测，指出2003年全球范围内纯平显示器的价格下跌幅度将有所放缓，但销量却要比2002年上升14%。

20亿：2002年，惠普在Linux领域创收高达20亿美元。作为在Linux领域继续投资的最好证明，近日，惠普公布了面向企业级Linux产品与服务用户的最新举措。在Linux领域，惠普的主要投资手段，是不断推出领先的行业标准产品、服务与支持以及更多满足用户需求的选择。



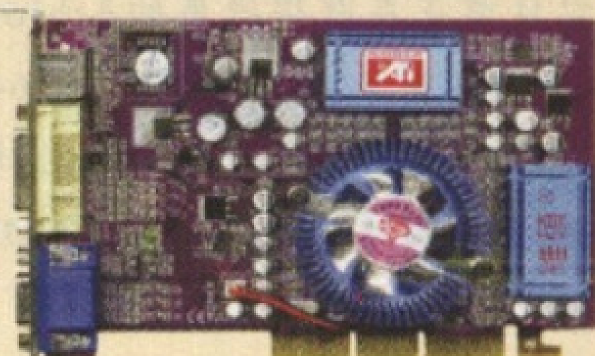
环球

美国：市场研究公司近日预测，美国信息技术行业海外外包业务将迎来一个繁荣期。该公司预计，今年美国IT企业外包给印度的业务量将增加25%，原因是美企业希望通过外包手段来降低成本和提高产品质量。不过分析人士也警告说，此项做法也将因为语言障碍，司法机制不健全以及缺少知识产权保护法规等因素，而面临不少风险。

韩国：韩国现代半导体公司（Hynix），预计今年将介入NAND闪存领域，与竞争对手三星电子和东芝展开竞争。据集成电路分销商称，现代公司正在试生产NAND闪存，并且已经向用户发送32MB、64MB和128MB闪存样品进行证实。分销商表示，预计现代公司将在今年下半年生产出第1个1GB闪存产品。

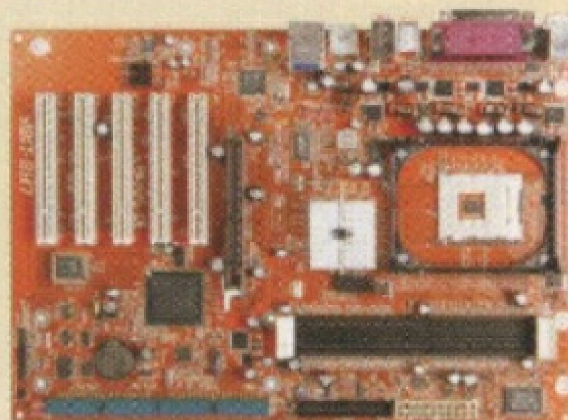
欧洲：在法国戛纳举办的3GSM年会上，28 000名与会者像往常一样云集在一起，造成了当地的移动电话网络超载。他们强调，新生的移动行业仍然面临着以先进的数据服务，使销售重新增长这个基本问题。至此，欧洲移动运营商，已在第3代(3G)无线网络上投资了1074亿美元。不过他们现在对视频以及高速无线技术接入企业信息能不能带来收入，显得不再那么信心十足了。

维硕镭9000新春上市



近日，显卡厂商杰盟科技推出了新春第1款基于ATI显示芯片的全新显卡产品——维硕镭9000。该显卡采用了专业设计的专用PCB板，配备优质DDR显存芯片，为用户提供250MHz的核心工作频率和400MHz的显存频率；4条渲染流水线，也提供了高达12亿像素/秒的处理速度。此外，对显卡电路进行了优化设计，并自主开发了驱动程序。产品报价：600元。

升技发售七合彩



近日，升技公司正在发售一款名为七合彩的主板——采用英特尔845PE芯片组的BH7。它拥有四相电源回路装置，最高超频支持800MHz前端总线和DDR400内存，属支持未来英特尔处理器的主板。它支持Socket 478 P4 CPU、400/533MHz前端总线，支持超线程技术；3个DDR DIMM内存插槽；还配备了5个PCI插槽，若干USB 2.0端口，串行ATA/150界面，6声道AC'97音效解码和10/100M以太网控制器。其售价RMB899元。从2003年3月17日至5月17日，只要身份证上带有“7”字，就可以凭借身份证或其复印件，以799元的优惠价购得此主板。

苹果公司市场总监孙建东：
我们就是追求不一样

■本刊记者 寂静的冰河

2003年2月19日，苹果（中国）有限公司在北京东方君悦大酒店召开了苹果新品中国展示会，这是苹果公司在美国召开的MACworld苹果产品秀的中国版本。虽然从规模和形式上没有MACworld声势浩大丰富多样，但是作为在业界一直独树一帜，力求创新的苹果产品，这次展会还是引起了消费者和业界的高度注目。本刊记者亲临现场，对苹果（中国）有限公司的市场总监孙建东进行了专访，就消费者所关心的一些问题进行了交流。

这次展会展出的产品包括硬件和软件新品，日前在美国MACworld展会上所展出的内容尽汇于此。硬件包括世界上第一款17英寸显示器笔记本电脑、适合携带的最轻最小的笔记本电脑等，而软件产品包括软件包iLife和专门为Mac设计的浏览器Safair，都是最新产品。“让中国用户享用到和美国用户一样优异的产品和服务。”这是展示会上孙建东对广大关注苹果的消费者所做的承诺。

会后，孙建东在酒店大厅接受了记者的专访。他首先向记者解释了苹果一贯的理念——与众不同。但是目前在这种理念基础上，苹果公司更加注重产品的大众化。相对过去高昂的价格、独特的用户界面仅仅适用于部分商业和艺术人士，而让众多普通消费者望而却步的情况，苹果在今年采取了一系列“亲民”改进措施。首先是产品价格大幅度下调，新品定价相对过去产品价格下降了30%左右，但在功能和外观上都有明显的改进。其中约7000元人民币的17英寸专业液晶显示器，普通消费者也有能力拥有它。而当记者提出苹果独特的操作系统和习惯而带来的使用隔阂问题时，孙建东表示，苹果一直在着力解决该问题，已经在中国开始了修建体验中心的庞大计划。在国内各大主要城市，将逐渐建立可以让用户免费自由尝试苹果产品的场所，让更多的消费者尝试并习惯苹果产品的独特风格。目前在北京已经修建了3家体验中心。

专访中，记者有机会亲自体验了苹果的两款新品笔记本电脑。相对普通的笔记本来说，这两款全铝合金外壳的产品造型简洁，外表光滑，体现了苹果产品“更像一款艺术品”的风格，不过丝毫不缺乏实用性此外机器上拥有一系列人性化的设置，例如首创的键盘内的发光装置、简单转入睡眠方式等等，依旧是苹果的一贯设计风格。由于时间关系，记者未能对机内软件进行体验，甚为遗憾。今后在本刊的其他栏目中将陆续对此进行介绍。

“永远和从前不一样，我们就是追求如此。”这是采访中孙建东给记者印象最深的一句话。作为业内唯一的包办软件和硬件开发，独力对抗“Intel-windows-IBM”模式的企业，苹果的产品未必是消费者最熟悉和容易接受的，但是苹果所具有的独立、自由和创新的精神，却是这个时代所有用户都向往的。

全国软件零售排行榜（2003年3月）

	应用类		娱乐类
1	瑞星杀毒2003标准版	1	腾讯QQ卡
2	KV江民杀毒王2003	2	来吉卡4
3	金山毒霸2003	3	仙剑奇侠传二
4	诺顿防毒2002（NAV）	4	哈利·波特与密室
5	诺顿网络安全特警2002	5	网易一卡通150点
6	豪杰超级解霸3000英雄版	6	刀剑封魔录
7	Windows优化大师2003	7	长弓阿帕奇之杀戮战场
8	金山快译2003专业版	8	《石器时代》300点卡
9	Punch家装设计软件	9	三国群英传Ⅳ
10	东方卫士	10	《仙境传说》初恋开卡包
	综合类		
1	飞跃英语奇迹阅读	6	词汇大爆炸
2	英语咖啡·一杯幽默	7	开天辟地3
3	英语发音－滚瓜烂熟	8	图霸天下Photoshop 7.0
4	美国之音新闻听力MP3	9	阿拉丁神灯－许国璋电视英语
5	疯狂英语2002全年合集	10	李阳疯狂英语－MP3口语

感谢连邦有限公司、晶合时代软件公司的协助。

产品快报

方正多功能一体机问世



北大方正日前推出了面向大众、SOHO和中小企业用户基于以传真、扫描技术为核心的方正多功能一体机——D606、D737。该系列产品全面覆盖IT和办公领域的单一办公功能（打印、复印、传真和扫描）。其中D737用了彩色线性CCD扫描技术，光学分辨率为600dpi×1200dpi，48位彩色输出，支持实物扫描，并可脱离电脑主机独立完成复印。市场报价：D606/2680元，D737/2580元。

NEC 发布新品笔记本电脑



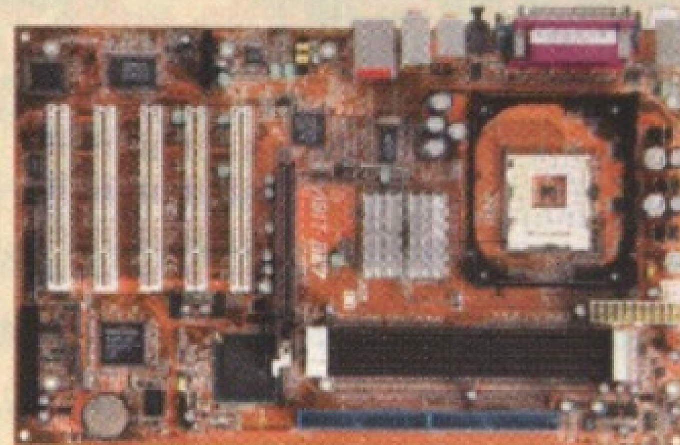
近日，日本NEC公司面向个人用户市场，发布了一款全内置多媒体功能笔记本电脑新品Versa E600。它采用了支持增强式Intel SpeedstepTM技术的移动式英特尔奔腾4处理器——M1.7GHz/1.9GHz；在处理功能、显示技术，多媒体功能细节设计，扩展性及外形设计等方面做了较大改进，力求满足用户在多媒体应用以及商务应用多方面的需求。市场报价：1.7GHz/14 499元，1.9GHz/14 999元。

突破传统设计理念的欧丽莱A-300B

欧丽莱A-300B，是一款全木质2.1声道的多媒体音箱。与其他欧丽莱音箱不同，A-300B配的是5.24英寸，20W长冲程超重低音单元，独立的低音炮可任意摆放。卫星箱采用欧丽莱特有的3" 12W防磁全频带单元，频率响应在100Hz～18KHz（-9dB～+5dB），功率可达15W，其峰值功率可达240W。通过优化的电路和箱体的联合CAD设计，使得整个频带电平指标平坦。零售价：200元

升技BE7-G主板上市

BE7-G采用Intel 845PE芯片组，可以支持Intel 3.06GHz及以上的P4 CPU、FSB533/400和超线程技术（Hyper-Threading Technology）。同时，该主板支持市场主流的DDR333内存；还集成了千兆网卡，加入了Serial ATA和RAID功能，在加快硬盘数据读写速度的同时，更能将重要工作资料轻松备份。



讯怡推出超小型桌面PC平台

讯怡公司针对行业用户及网络化应用的U-Buddie迷你PC系统，从外形上来看，不到普通PC机箱的1/4，移动方便并可随意摆放。它前置了部分USB、音频接口，满足简单应用需求；U-Buddie的背面则提供了主流PC所拥有的包括USB 2.0、IEEE 1394、10/100M网卡、Modem、音频等所有接口。需要说明的是，用户在配置U-Buddie时，需要使用笔记本专用的硬盘和光驱。目前讯怡公司推出了多款型号的U-Buddie，包括采用VIA C3 1G Pro处理器（on board）以及支持Intel P4/赛扬和AMD K7系列处理器的U-Buddie系列产品，价格在2000元左右。

金山毒霸病毒预告

3月15、28、30日 荣誉勋章（VBS.Chism.A@mm）蠕虫病毒，包含几个有效载荷，可以通过Outlook地址薄自动发信进行传播。每月的12、14、28日，发作，会改变系统里所有.vbs文件。通过邮件传播，危害程度低。

3月25日 雅哈变种（W32.Yaha.K@mm）病毒，该病毒发作时会终止一些防病毒和防火墙程序。通过邮件传播，危害程度中。

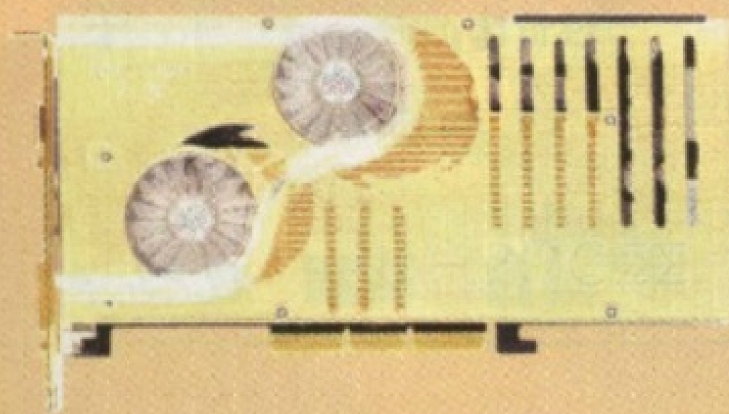
3月19日 批处理911（BAT911.Worm）蠕虫病毒，会通过因特网IP协议和ISP协议寻找易攻击的目标计算机。删除某些文件。通过共享文件传播，危害程度中。

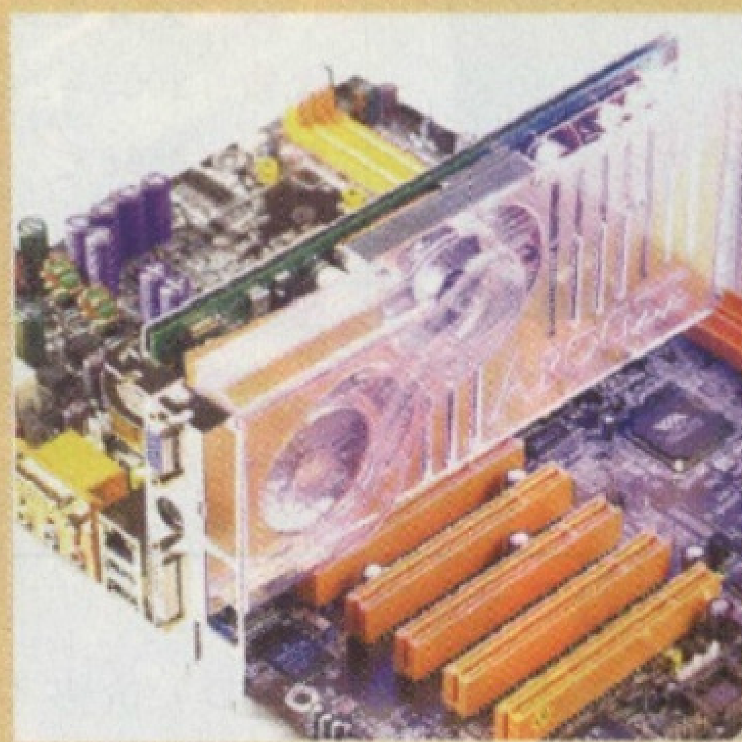
3月31日 肢解病毒（W32.Chainsaw.Worm）网络蠕虫病毒，通过共享文件夹传播带有隐藏属性的Chainsaw.exe文件，能秘密的安装和运行。通过随机的IP进行DOS攻击，可能会生成一种能抹去硬盘数据的木马。发作时会修改注册表，删除防火墙程序，并在新闻组发送一些恐怖新闻。通过共享文件传播，危害程度中。

上述病毒金山毒霸均能查杀，请用户尽快到www.duba.net下载新的升级包。
金山毒霸网络版即将上市，诚征代理商，电话：（010）62524868-294
如发现可疑文件，请E-mail至：virus@kingsoft.net
数据修复急救E-mail: sos@kingsoft.net
数据修复联系电话：（010）86243222

产品快报

图片新闻



永启非公版NV30显卡APOGEE天极FX81
亮丽的外观和卓越的性能凸显独特个性

希捷展示串行ATA硬盘

2003年2月24日，希捷公司在英特尔开发商论坛上展示了可提供全速命令排队、故障数据传输以及总线主控DMA等功能的第1款Barracuda 7200.7型串行ATA硬盘。与使用其他串行ATA或并行ATA解决方案的服务器相比，串行ATA全速命令排队功能可有效提高入门级服务器系统的输入/输出（I/O）性能。

联想QDI推出S4X MAX主板

日前，联想QDI在北京推出新品主板S4X MAX，S4X MAX采用SiS 648B/963芯片组，支持Hyper-Treading（超线程技术），支持533MHz的外频，提供3个ATA 133并口以及最新的150MB串口SATA，散热处理上采用QDI独创的“双循环”方式，在主板的设计、布线、系统优化等方面为用户提供更多的便利。

方正扫描仪Z系列再推新品

方正科技近日在北京推出了3款面向个人用户的专业型扫描仪Z120、Z210、Z410。这3款产品体现了便携、快速、高效、节能的应用原则，除了采用各种优质元件制造外，利用其多年来在电子出版行业的技术优势，为3款新品扫描仪配备了方正BCR专业名片识别管理软件，用户可以快速地输入和识别名片信息，建立联系人信息库，非常适合商业用户的办公使用。

飞利浦爵士鼓A2.310音箱上市



日前，飞利浦科技在中国市场推出了新款国际版产品A2.310音箱。该产品属于爵士鼓系列，采用“下点火”反射式超低音驱动器设计，纯木质音箱；卫星式扬声器上设置了电源开关和音量控制，方便用户调整。可以置于桌面或者挂在墙壁上使用。

美达推出S865G主板

日前，美达科技推出了可适用Intel 865G芯片组的主板S865G。该产品北桥芯片支持800MHz的前端总线，前端总线的带宽达到了6.4GB/s，支持DDR400/333/266全系列内存，拥有1个AGP8×插槽、4个DDR插槽、6个PCI插槽、1个红外线通讯接头。此外，由于集成了Intel自行开发的新型图形内核能够支持85MHz刷新率条件下1800×1440的分辨率，可以满足专业绘图工作者的需求。

言论

“微软在美国总是与反垄断案相连，现在在欧洲也是如此。我们面临的挑战就是改善微软的形象，使得微软不再总是一个忙着为自己的所作所为辩护的企业。”
——微软欧洲运营负责人Jean-Phi lippe Courtois坦言

“网络游戏快速增长，中国会发展成为最大的游戏市场。”
——韩国游戏公司Ncsoft的总裁金泽辰在天堂新闻发布会上说

“我成了亿万富翁，当然允许其他人成为百万富翁。”
——比尔·盖茨说



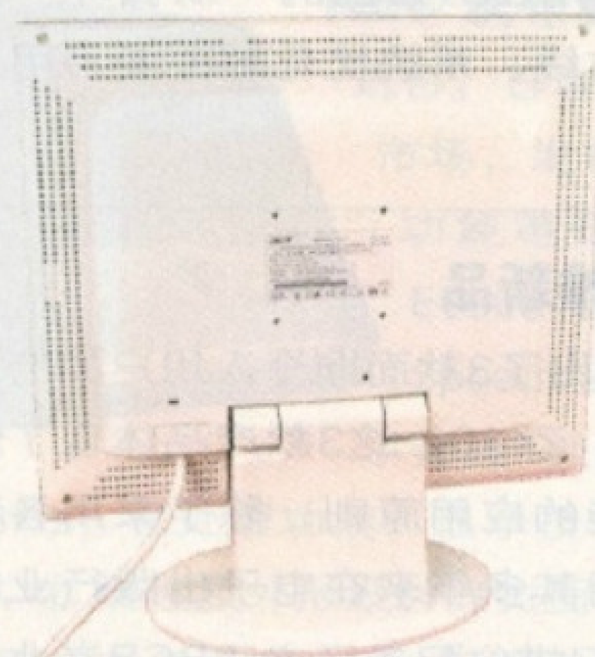
厂商： 宏碁电脑（Acer）
上市： 2003年2月
售价： 3588元
附件： 电源线、变压器、说明书
推荐： 长时间使用电脑的办公用户
咨询电话： 010-68472323

炫目度： 4
口水度： 4
性价比： 4

晶合实验室 魔之左手

朴实的Acer 17″液晶显示器

随着液晶显示器（LCD）价格不断下滑，市场主流已全面转向15″，而相对较高端的17″产品也逐渐为用户接受，Acer AL707便是面向主流市场的一款17″液晶显示器。它采用乳白色外壳，外型方正，屏幕厚度不大，在背面的四边密布散热孔。这款显示器底座较小，但非常重，加上巧妙地采用斜支撑柱，用户无论怎样调整屏幕都非常稳定，不会因重心过高而出现晃动；但其可调节的角度也较小，仅为-5°～25°。这款液晶显示器使用普通D型接口与主机相连，供电方面则使用外置变压器连接市电，供电电压为12V。



虽然屏幕表面温度并不高，不过AL707还是在背面设计了大量的散热孔。

宏碁AL707通过了TCO99认证，其最高对比度500：1，最高亮度为250cd/m²，由于亮度并不很高，且出厂状态下亮度仅设为50%，因此对眼睛的刺激较小。它的标称整体响应时间为20ms（上升5ms，下降15ms），不过在拖动窗口时还是有一定的模糊和拖尾现象，运行FPS游戏和播放电影时也能感觉到轻微拖尾。该产品最佳分辨率为1280×1024@75Hz，在更低的分辨率，如1024×768下也可正常满屏显示，不过它无法支持1280×960分辨率，而1280×1024并非标准的4：3屏幕比例，因此在某些情况下，用户可能会感到图像略有变形。在调节分辨率或运行分辨率与桌面不同的程序，例如启动游戏时，显示器会进行自动调整，这样可确保软件或游戏运行在全屏状态下。

测试使用NOKIA DisplayTest和DisplayMate 1.0，显示器设为默认状态（亮度50%，对比度57%），由于垂直方向的视角较小（55°/70°），因此屏幕角度正对使用者时，屏幕上部较暗，色彩测试中感觉到色彩的亮度并不均匀，需调整视角才能观察实际色彩表现。默认对比度下文本显示清晰，但感觉有很细微的虚影，对比度调高后虚影消失，文本显示变得更加犀利了。由于对比度很高，AL707在色彩还原和表现力方面都比较出色，基本上没有出现色彩失真或色阶模糊现象。



内容丰富的OSD菜单。

AL707的控制按钮为银灰色，包括自动调节、亮度/左调、对比度/右调、菜单/确认键以及电源键，这些轻触式按键整齐排列在屏幕下方一条凹槽内，使用非常方便。它提供了英、德、法、西班牙、意大利等5国语言的OSD菜单，其调节选项中包括对比度、亮度、聚焦、屏幕垂直刷新频率、红绿蓝三种颜色的独立调节、屏幕位置、DOS模式分辨率等。用户还可选择暖色和冷色两种色温。

产品规格：

尺寸：17″（对角线长43.2cm）
可视角度：140°/120°（水平/垂直）
对比度：500:1
明亮度：250cd/m²
响应时间：20ms（上升5ms，下降15ms）
重量（净重）：5.8kg

晶合实验室测试联盟



编辑点评

由于屏幕大了2英寸，17″LCD的使用感受和15″的产品相比有很大不同，相对于那些以高亮度、高对比度或较低响应时间等为卖点的15″液晶显示器，朴实健康的宏碁AL707对于办公用户是更实际的选择。



厂商： 富士通（中国）有限公司（Fujistu）
上市： 2003年2月底
售价： 13888元
附件： 用户指南、中文Windows XP家庭版安装光盘及说明书、操作系统恢复光盘、驱动光盘、Noman杀毒光盘、电源线、电话线、恢复启动软盘、外接显示转接线、中文国际保修卡
推荐： 需要随时随地使用电脑、上网的移动办公用户
咨询电话： 800-828-9383

炫目度： 👁👁👁👁👁
口水度： 😋😋😋😋
性价比： 羊 羊 羊

晶合实验室 小虫

小巧玲珑的富士通迷你笔记本电脑

如果经常出差，需要最大程度减轻行囊重量；如果渴望随时随地工作，即使身处最狭小的空间；如果有拨号、无线和有线上网方式可供选择；如果……富士通Personal Lifebook P系列笔记本电脑就是为你量身打造的最佳伴侣。



图1

我们这次收到的这款是其中的P1120，机身非常小巧精致，采用银灰色金属外壳，造型在时尚中透露出端庄典雅的气息。它采用10英寸16：9液晶屏（最佳分辨率1024×600），机身合上时面积只有小16开杂志的80%左右（图1），重量仅有1公斤出头，可最大程度满足用户对移动性的苛刻要求。

P1120使用不多见的Transmeta（全美达）Crusoe TM5800 800MHz处理器（图2），搭配ALi M5229芯片组，板载240MB SDRAM内存、东芝30GB笔记本硬盘、8MB Mobility RADEON显卡。它内置LUCENT 56k软Modem、Intersil PRISM无线网卡和Realtek 10/100Mb自适应网卡，可满足用户不同的上网需求；板载Sigmatel C-Major声效，单声道喇叭输出。接口方面，P1120有1个耳机/麦克风、1个PCMCIA卡（Type Ⅱ）、2个USB、1个Modem、1个Lan和1个外部显示器接口。

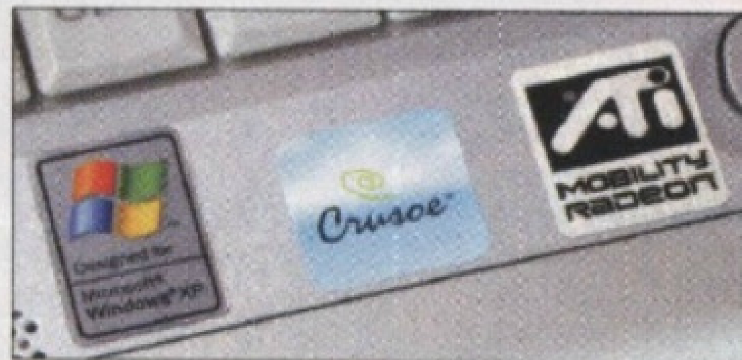


图2

P1120有很多相当体贴用户的设计，如它的无线网卡在LCD左侧有开关（图3），用户可很方便地进行控制；LCD下方有一个状态指示器，可显示7种系统状态（图4）；鼠标采用触杆式设计，键盘键位相当齐全，有专门的E-mail按钮，功能键可作为亮度/对比度、音量控制等使用。在测试中我们发现，由于结构紧凑，P1120长时间运行时发热量相当大。另外，它标配中文Windows XP家庭SP1版，800MHz的Crusoe处理器运行起来速度较慢。虽然有操作系统安装光盘、恢复光盘和恢复分区三重保险，可一旦系统无法自启，用户安装系统还是相当费事，只能通过外接光驱/软驱或网络启动（P1120没有闪盘启动选项）。其附件相当齐全，由于Mobility RADEON支持双显示器，通过外部显示器接口和转口线，用户可使用双显示器工作。简体中文的说明书编制得非常详细，关键设置和说明叙述很到位，遗憾的地方是没有列出本机配置。



图3



图4

我们简单测试了一下性能。P1120使用的是富士通10.8伏、1900毫安时的锂离子电池，Batterymark 4.01测试实际使用寿命为2小时28分，对于强调移动性的超迷你笔记本来说这是相当不错的成绩。SYSMark2002整体得分为46，Quake Ⅲ 1.32在800×600/16Bit下速度为30.3fps、640×480/16Bit下速度为37.0fps，能满足最基本的娱乐要求。

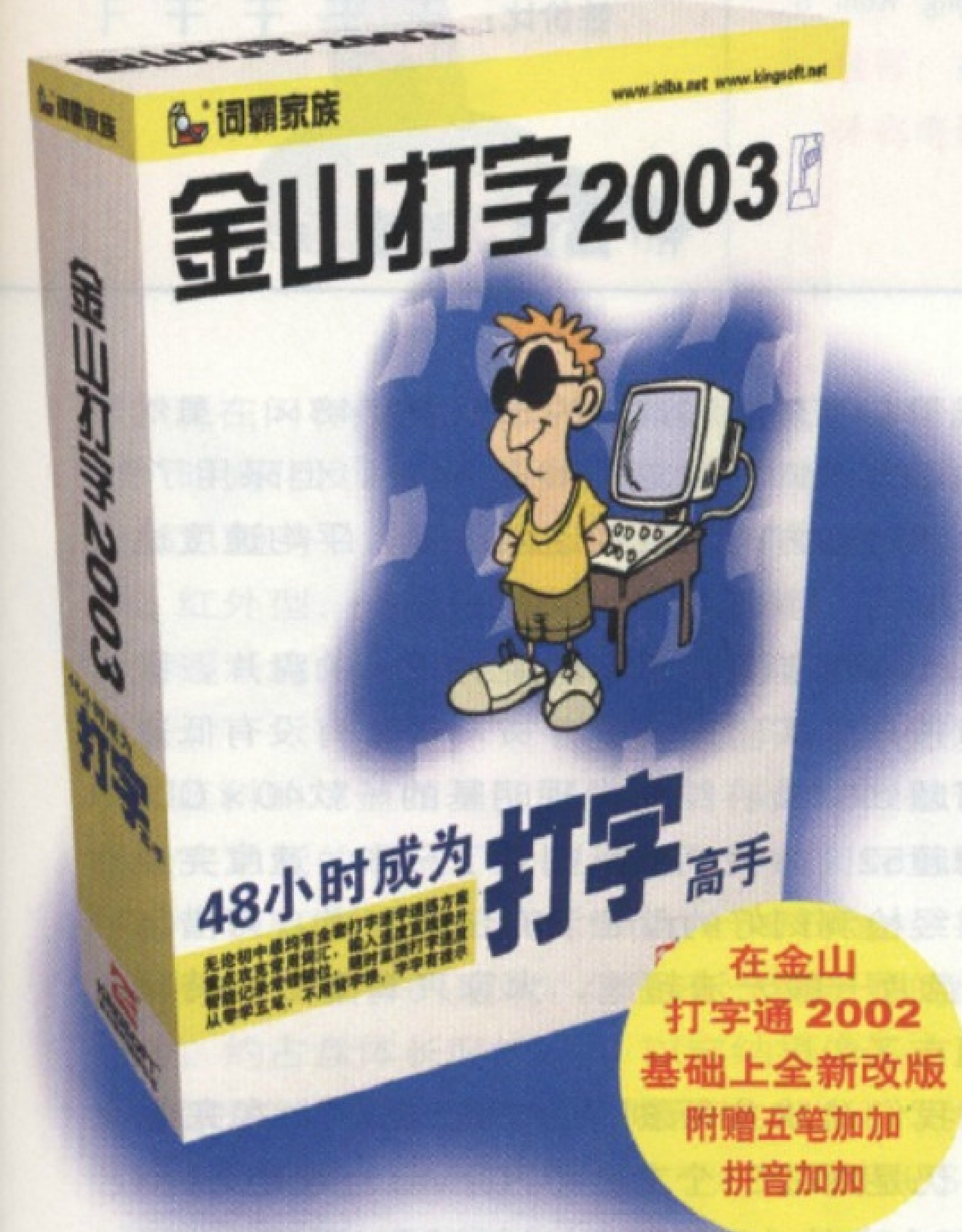


编辑点评

P1120拥有强烈的个性色彩。对于普通用户来说没有光驱、软驱，性能相对较弱的它会带来一些不便；但那些生活节奏高度紧张，习惯从网络获取资源，并拥有多种网络接入方式的现代办公族，见到它一定会爱不释手。

词霸家族

48小时成为打字高手!



金山打字 2003

即学即会

- 新手入门：简单易学上手快，2 小时基础入门全通关。以最简单的方式带您扫清中英文输入障碍，从入门的正确坐姿、基本指法、电脑基础知识讲起。
- 模拟键盘：教你循序渐进的指法及键位练习。及时纠错，使你迅速提高，直到精通英文打字，拼音输入、五笔录入。

短期速成 New

- 有针对性的分析统计常错键位。
- 专攻高频常见词汇，相当于掌握 80% 日常用词，输入速度直线攀升。

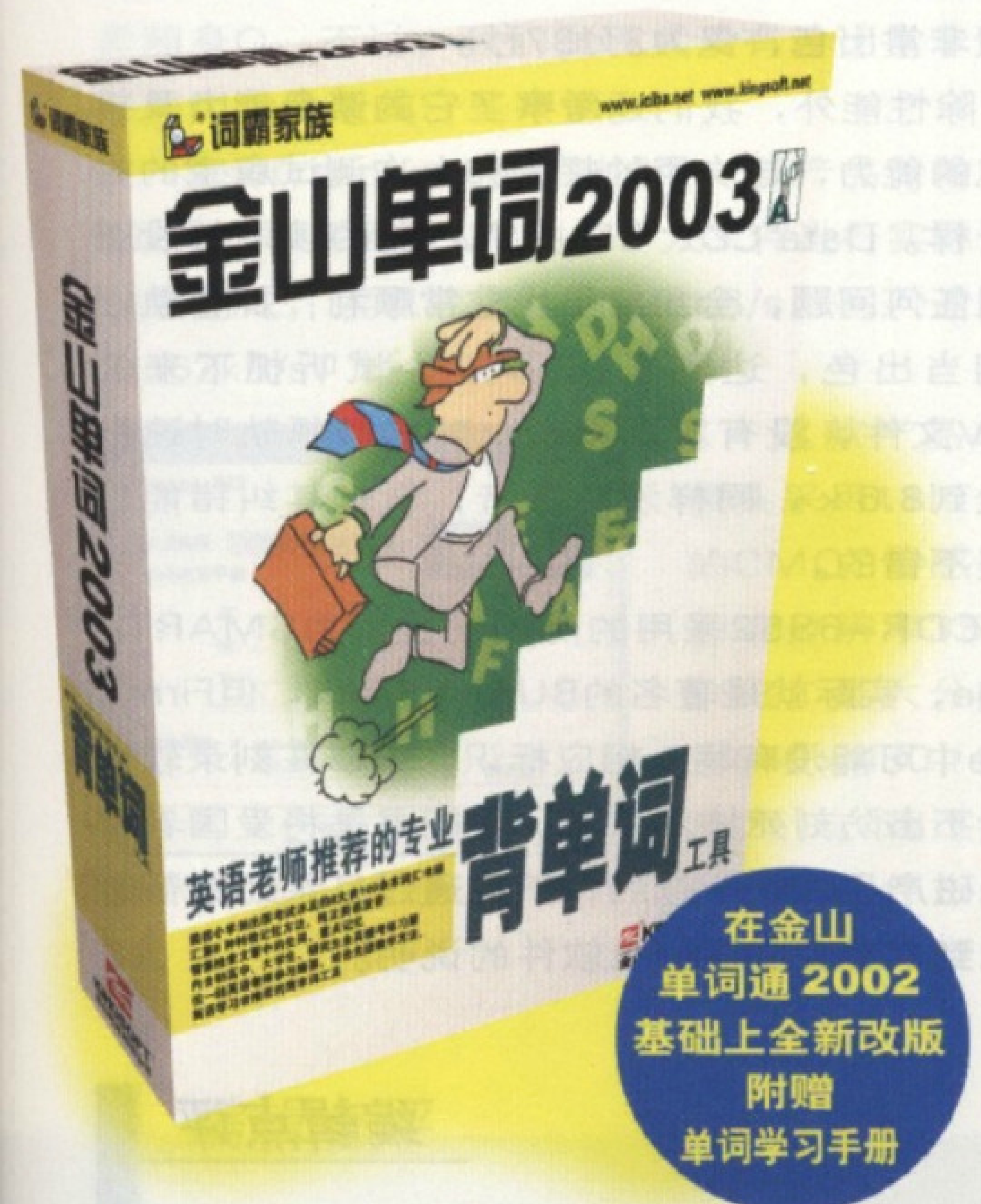
精通五笔

- 不用背字根，字字有提示。装备五笔反查工具，让你可随时可查任意字的五笔输入方法，键位标识一目了然，拆字方法过目不忘。

新版全套金山打字游戏

- 生死时速：全面提升文章限时盲打；激流勇进：英文单词练习；鼹鼠的故事：英文字母盲打练习。苹果掉了：键位盲打练习。

20天单词突破宝典!



金山单词 2003

超大权威应试词库

- 内含 8 大类 100 多余本词汇书籍，例句 25000 多个，分类记忆，专为考试设计。针对单词不同难易水平，解释、例句、测试各有不同。汇集北京和上海地区小学、初中、高中单词列表、大学英语四级、大学英语六级、自学考试、托福、GRE、GMAT、MBA、全国公共英语等级考试、MPA、雅思等词汇。

特效记忆方法

- 一线英语老师全面总结经验，汇集幻灯黑箱记忆、单词浏览器记忆、单词跟读复读记忆、单词拼写听写复记、卡片记忆等 8 种特效记忆方法

智能筛选生词 New

- 可依据用户自选词库，智能检索出网页中不认识的单词，突出显示，重点记忆。

全真模考练习

- 特别包括，初中，高中，大学和研究生最常见考点考题 5000 多道，例句 25000 多个。每题不仅仅包括正确的答案，还有每个答案的经典解析，不得高分，很不容易。

地道美语复读

- 美籍专家纯正发音，与用户发音一同生成波形语音图，精确对照练就纯正发音。听写也能不求人。

产品企业采购热线：010-62524868-263/255/186

山霸网络版即将上市　诚征代理　咨询电话：010-62524868-255/738　请到卓越网 JOYO.com 订购

址：北京市 9636 信箱 －6A4(100086)　网址：www.kingsoft.net　总机：010-62524868　传真：010-62638287
户服务热线：010-86243222　技术支持联系方式 support@kingsoft.net　经销商订货热线：010-62638312
EM 热线：分机 753　OEM 授权联系方式：OEM@bj.kingsoft.net　集团购买热线：分机 186　数据恢复服务分机：619
乐部联系方式：club@kingsoft.ne　俱乐部热线：010-86243222　欢迎邮购　邮资 5 元

KINGSOFT
金山软件股份公司



厂商： 华旗资讯
上市： 2003年2月
售价： 599元
附件： 说明书、快速安装指南、质保卡、52×CD-R、24×CD-RW、Nero Burning Rom 5.5.9.13、CD音频线、螺丝×4
推荐： 普通电脑用户
咨询电话： 010-62566688

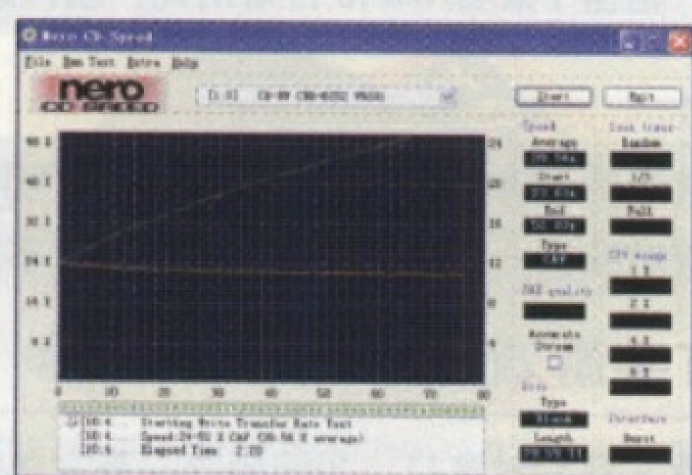
炫目度：

口水度：
性价比：

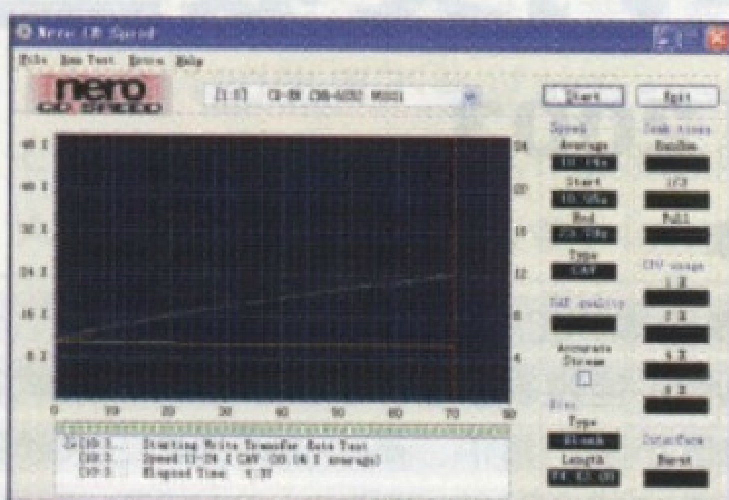
晶合实验室 iCat

全面提速的爱国者52×刻录机

最近几个月Combo驱动器对刻录机市场的冲击比较大，不过术业有专攻，刻录方面怎么说也是刻录机要强一些，更何况很多用户已拥有DVD-ROM，他们的选择自然是传统刻录机了。前一阵三星康宝开始搞促销，新出的48×产品才卖599元，一时间被人疯抢，现在刻录机厂商也"红了眼"，爱国者新出的52×刻录机也卖599元。商家打价格战，受益的还是消费者，想想半年多前，新出的刻录机动不动就"899"、"999"，现在可真便宜呀。


CD-R刻录曲线

这次收到的爱国者52×刻录机——CDR-6S52在外形上与以往没有什么变化，只是右下角的标识变成了"52×24×52×"，分别代表它刻录CD-R、CD-RW及读取CD的速度，CD-R刻录的速度应该已发展到了极限，CD-RW的速度也有很大提升。这款产品实际上还是光存储大厂建兴（Lite-on）为其OEM的，带有2MB缓存。从刻录曲线来看，CDR-6S52刻录CD-R/W的转动方式都是CAV，平均速度分别为40×和18×。令人颇感意外的是，CDR-6S52的CD-RW刻录速度低于前不久刚测试过的三星康宝48×；虽然后者的CD-RW刻录速度也是24×，但采用了P-CAV的转动方式，且加速段很短，平均速度达到23×。


CD-R刻录曲线

考虑到市面上还难以买到52×的盘片，我们特意搜集了实验室内的存货，看看有没有低速盘片可超到52×。结果发现明基的一款40×CD-R可稳超52×，我们实际刻录了一张，速度完全达标，经检测刻好的盘也没有任何坏道。可惜CD-RW盘片一般无法超速，大家只有耐心等待新盘片面市了。

我们这次实际刻录用的数据与上次完全一样，仍是用6961个文件（700MB）刻录CD-R，6811个文件（650MB）刻录CD-RW。结果，CDR-6S52实际刻录CD-RW耗时4分58秒，完全格式化的时间为4分51秒，快速格式化为39秒，性能一般，不过还是比一般40×刻录机的12×CD-RW刻录快了许多；CDR-6S52的CD-R刻录成绩非常出色，仅为2分37秒。

除性能外，我们还考察了它的读盘能力及抓音轨的能力，这次用的烂盘和上次测试康宝的完全一样。Data CD、CD-RW烂盘的读取都没有遇到任何问题，全盘拷出也非常顺利；抓音轨性能相当出色，达到了17.7×，试听抓下来的WAV文件，没有发现爆音；对烂盘抓轨时速度也达到8.6×，同样没有爆音，看来其纠错能力还是不错的。

CDR-6S52采用的防刻死技术为SMART-Clone，实际就是著名的BURN-Proof，但Firmware中可能没有写入相应标识，所以在刻录软件中看不出防刻死技术名称。说明书是将爱国者所有光磁产品做在一起的，不过通过目录还是很容易找到本产品以及刻录软件的说明。



编辑点评

这款产品的推出丝毫不会令人意外，CD-RW刻录机发展到今天，也不大可能再有令人兴奋的新技术出现了，接下来，刻录机除了降价，短时间内也不会消失，虽然Combo对它会有一些冲击，但刻录机仍然会占据相当的市场份额。在同类产品中，这款爱国者52×刻录机的CD-R刻录性能优秀，CD-RW刻录性能则中规中举，而兼容性及纠错能力都可圈可点。



厂商： 建达蓝德
上市： 2003年1月
售价： 480元
附件： 底座、USB+1394底座线、耳麦、驱动及工具光盘、挂带
推荐： 追求新潮的电脑用户
咨询电话： 021-50544700-2131

炫目度：
口水度：
性价比：

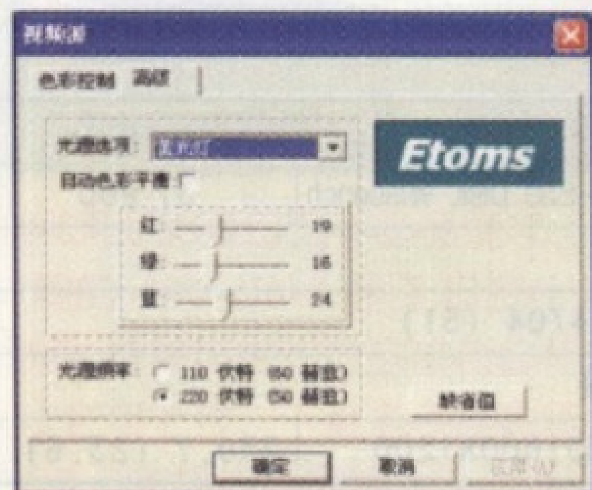
晶合实验室 魔之左手

别出心裁的蓝科视频型闪存盘

现在闪存产品开始从单纯的存储产品向多功能、时尚化发展，而且逐渐从增加软件功能如随身邮、随身Q、启动型、杀毒型等过渡到MP3型、红外型、遥控型等外加硬件功能，存储功能反而逐渐弱化，有时更像是带有存储功能的USB设备。

蓝科的“蓝睛灵”视频型闪存盘是一款带有摄像头功能的产品，外型尺寸与普通闪存盘区别不大，仅有82.3mm×24.5mm×16.8mm。摄像头部分位于盘体的顶端，背面有一块明显的凸起部分，约占盘体长度的2/3，以容纳摄像头。产品表面采用红色钢琴漆喷涂，摄像头部分、写保护开关和USB接口则采用镀镉工艺。它采用USB 1.1接口，配备32MB闪存，在WinMe/2000/XP中其存储功能可即插即用，而摄像头部分需要驱动。使用提供的格式化工具，它还可进行数据加密并具备系统引导功能（USB-ZIP方式）；随机光盘中还提供了移动版QQ，可将这款产品变成一款随身Q。不过，我们发现其没有设计指示灯，在使用中会造成一些不便。

Sisoft sandra 2003测试中，该产品传输率为688kB/s；采用32MB的单个大文件进行实际读写速度测试，读取速度达到886kB/s，写入速度则为562kB/s，性能很不错。



视频软件提供了不少设置功能。

这款产品的摄像头采用11万像素的CMOS传感器，标准分辨率352×288，最大分辨率为640×480（软件放大）。通过提供的视频软件，用户可对画面的颜色、亮度、清晰度、对比度甚至色调进行调节，同时还可选择光源，调节色彩平衡，通过光源类型和频率选择，可明显地增强画面的色彩表现并减轻闪烁。这款软件还可将拍摄到的视频保留为AVI格式影片，但由于文件采用未压缩的格式保存，因此生成的视频文件体积非常大。



在当作摄像头使用时，需要将盘体接在其提供的底盘之上，底盘则使用连接线与主机的USB或IEEE 1394接口联接。通过底盘，摄像头可进行左右各约30°的偏转，俯仰角度大约-20°~20°。由于采用的感光材料比较一般，因此在很多情况下，特别是在环境亮度较低时，画面噪点较明显，色彩也比较差，与一些同价位的专用摄像头相比还有一定差距。虽然低分辨率比较适合国内并不算快的网速，但也对这款产品的用途产生了非常大的限制：其拍摄的视频和图片保存价值不大。



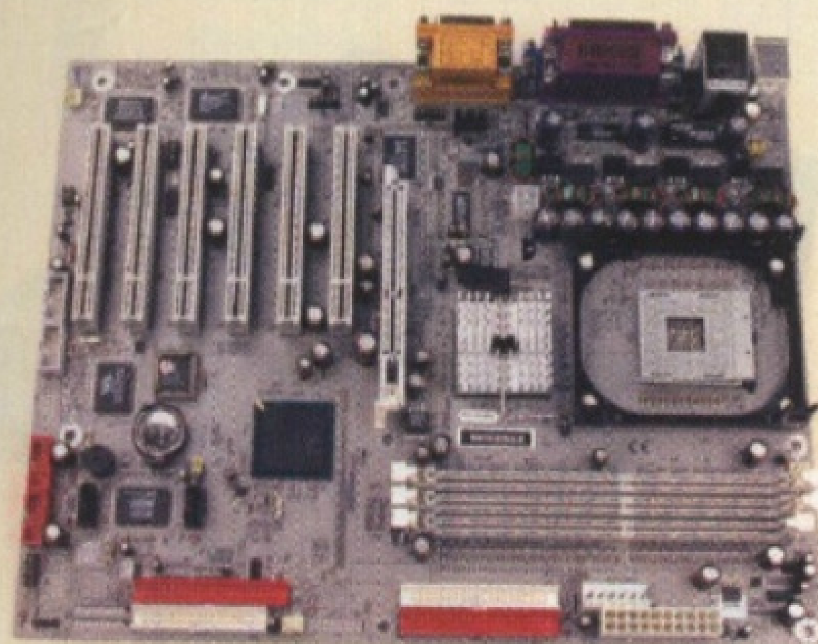
采用两种分辨率的图片，其中较高分辨率（640×480）的影像实际上是软件放大的，清晰度有所下降。

说明书很简单，里面专门介绍了使用Netmeeting开展视频会议的方法；但出现了一些错误和遗漏，例如将Mformat程序的位置标注错误，未说明闪盘的系统引导方式等。它为视频聊天和会议功能附赠了一套耳麦，虽然性能并不十分出色，但用作一般的网上联络已足够。



编辑点评

受空间和成本限制，无论摄像头还是闪存功能，在实际使用方面，“蓝精灵”的表现都不是很出色。但将摄像头与闪存盘相结合无疑是相当特别的设计，加上不错的外型，如果价位能更低一些，相信能吸引不少用户的注意。



厂商： 捷锐资讯（Jetway）
上市： 2003年2月
售价： 1240元
附件： 说明书、驱动光盘、IDE/软驱数据线、音频子卡、Serial-ATA数据线、IEEE 1394扩展连线、质保卡
推荐： 捷波主板的爱好者、DV等数码周边产品用户
咨询电话： 800-810-0195

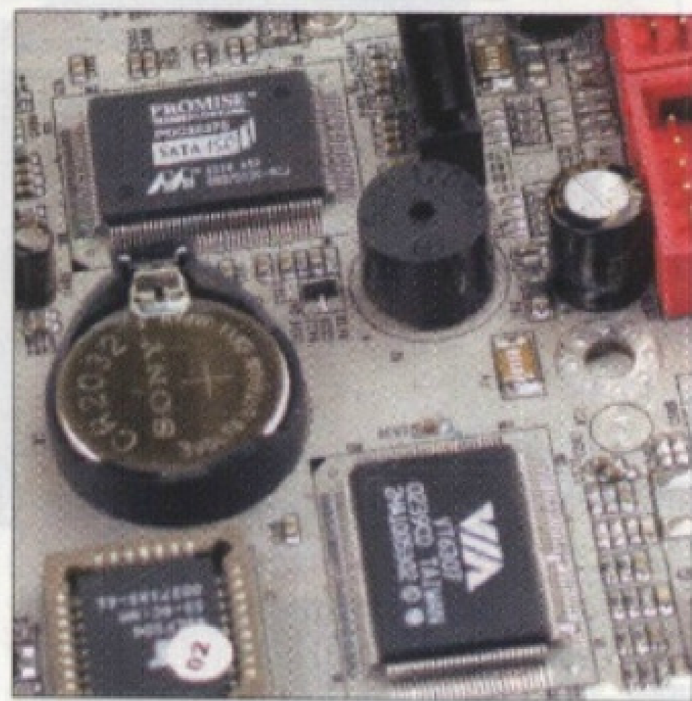
炫目度： 4/4
口水度： 4/4
性价比： 3.5/4

晶合实验室 李璨

「数码主板」的新选择——捷波传奇GE

由于功能齐全而复杂，“MAX”系列主板基本都出自知名大厂之手，本次捷波送测的传奇GE J-845GE MAX主板（简称传奇GE）正是捷锐资讯的旗舰“MAX”系列产品。不过我们发现，捷锐资讯大陆网站上的资料有些过时，送测的主板PCB是银灰色，而主页上的介绍却是普通的黄色PCB。我们咨询了捷锐相关人员，据了解上市的传奇GE主板将和送测样板相同，台湾省总部的主页上已有了相关介绍。

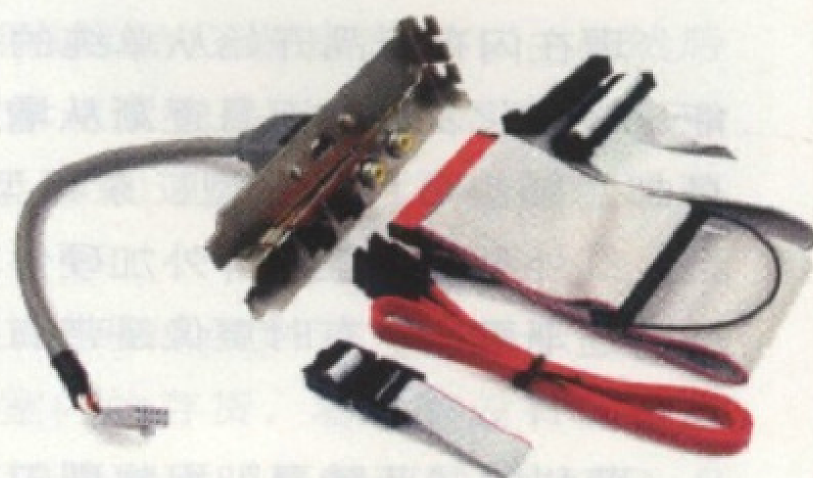
这款主板采用i845GE芯片组，内置显卡，整体做工较为扎实，银灰色PCB看上去和启亨的“大银家”系列显卡有些相似，不过它应该是镀漆而非镀银。主板提供3条内存插槽、6条PCI插槽，完全能满足应用所需。传奇GE具备捷锐独创的“电源净化器”、“冰芯精灵”、“超频精灵”等多项技术，提高了稳定性，并增强了易用性。



Promise PCD20375及VIA VT6307芯片。

和其他“MAX”类主板一样，传奇GE的接口可谓琳琅满目，首先映入眼帘的是当前热门的串行ATA及其控制芯片（Promise PCD20375）。该芯片能支持2个串行ATA接口及1个并行ATA/133接口，需要说明的是，虽然它提供一个ATA/133接口，但并不是一个IDE RAID芯片。

传奇GE板载IEEE 1394控制芯片——VIA VT6307，提供了2个IEEE 1394扩展口，大多数DV（数码摄像机）都以它作为传输介质，板载1394接口节省了额外的扩展卡开支；集成Realtek RTL8100B网卡，板载CMI 8738/PCI-6ch-MX音效芯片，并附带光纤输入输出扩展子卡。USB 2.0功能由ICH4南桥芯片提供，虽然主板提供了2个额外的USB 2.0接口，但没有附赠延长线，有些遗憾。



主板提供的附件。

主板BIOS设置中无法关闭网卡以及串行ATA控制芯片，虽然这不影响使用，但延长了系统启动速度，对系统资源也有一定占用，建议在随后版本的BIOS中添加相关的开关选项。测试中，我们发现最好将内存条依DDR1～DDR3的顺序插入内存插槽，否则可能有不稳定现象。

传奇845GE-MAX性能和同类产品相当，磁盘性能似乎还更好一些，RADEON 9700 Pro在该主板的辅助下成绩惊人，Intel芯片组对AGP的控制水平的确高人一筹。

测试成绩：

Winbench99 2.0			
Bussiness Disk Winbench	21200	High-End Disk Winbench	37 900
3DMark03			
Default 1027X768, 32bit		4704 (51)	
QuakeIII v1.32			
HQ1024X768	313.2 (43.6)	HQ1600X1200	230.7 (23.6)

注：测试平台为P4 2.8GHz、Kingmax 256MB DDR333、WD1200JB硬盘和ATI RADEON 9700 Pro显卡。括号内为内置显卡得分。



编辑点评

作为捷锐的旗舰主板产品，捷波传奇GE主板拥有不错的性能和较为齐全的功能，售价上较其他品牌的同类产品有一定优势。BIOS设置有些小遗憾，说明书编制略显简单，提供附件较少，整体感觉比较中庸，如果继续在价格上作出一定让步，相信市场反应会比较好。



厂商： 朝华数码科技有限责任公司

上市： 2003年2月

售价： 1190元

附件： 说明书、驱动光盘、质保卡、耳机、USB连接线、串口连接线、7号电池×2、布套

推荐： 想学习英语，又想拥有MP3播放器的学生用户

咨询电话： 010-85276383

炫目度：

口水度：

性价比：

晶合实验室 iCat

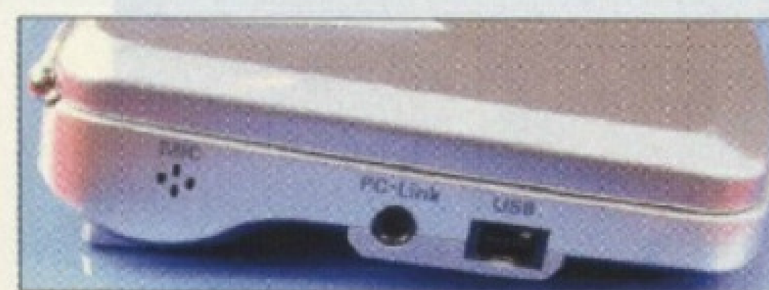
学习娱乐两不误——带MP3的电子辞典



外壳上带绿色背光液晶屏用来显示MP3操作，96×26点阵；4个按钮分别为播放（开关）/暂停、A→B复读、减小和增大音量。



输入键盘较宽大，按键手感也不错；布局和“文曲星”之类的流行产品类似，很容易上手。



MIC和USB接口就不必多说了，但它们中间的“PC-Link”插孔是做什么用途的呢？这是用来和电脑串行口相连的，通过它可上传、下载电子辞典里的个人信息，包括约会提醒、个人档案、名片夹、课程表、小账本和备忘记事等。

随着市场需求的膨胀，电子产品的功能也不断多元化。最近我们收到了由朝华数码送测的MP3-8120，这是一款很难界定的产品，我们不知该称它为电子辞典还是MP3，因为它可以算是二者的有机结合。产品包装很漂亮，以蓝色为主；第一眼看到产品时，感觉它和普通电子辞典没什么分别，浅藕荷色与银灰色相间的机身很典雅。下面就来用图解说明其各个组成部分和功能。

侧面的控制键在播放歌曲时用来选择歌曲和呼出设置菜单，设置项目有REC（录音）、EQ（均衡器）、Repeat（重复播放）、Backlight（背光）、Del File（删除文件）和Memory Info（闪存信息）。三维操控键旁边就是耳机插孔。机身前端有一个“Hold”键，用于锁住这些操控键。

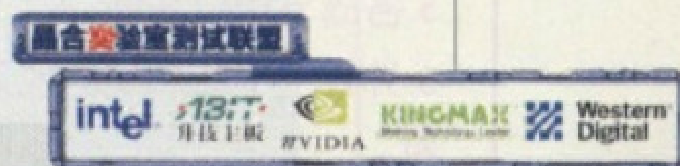
底部的电池盒可装两节7号电池，支持镍氢充电电池，负责整个供电。MP3的耗电量很大，又会长时间使用，我们认为将MP3及电子辞典分开供电更合理，因为用纽扣电池给电子辞典供电并不会增加多少体积。

电子辞典的屏幕为112×48点阵，字体较大，看着很舒服，还可调节对比度。没有背光比较遗憾，不过多数同类电子辞典也没有背光，实际用途也不很大。

我们对电子辞典方面的功能进行了较为全面的试用。它的词库号称30万，用于一般英语学习倒还可以，但与文曲星的一些型号一样，许多新词查不到，连“Internet”这么常用的词汇都没有，缺乏时代感。不过查询速度很快，个人信息管理方面的功能和文曲星差不多，资料很丰富。

这款产品可播放WMA和VBR格式的MP3，并支持MP3标签及中文，不过设置菜单是英文的，没有简介播放功能；听MP3时电池大约可使用8个小时；同时也有录音功能，效果非常好。安装驱动后即可使用音乐播放管理软件上传/下载MP3，或作为普通移动存储器在资源管理器中管理，不过驱动还有待完善，在使用后一种方法时经常造成无响应。传输速度一般，经测试写入速度约289kB/s，读取约527kB/s。耳机及播放器本身的音质都比较令人满意，虽和专业的MP3播放器仍有差距，但在笔者接触过的带MP3功能的电子产品（比如手机）里算是相当理想了。

晶合实验室测试联盟



编辑点评

笔者一向不太看好整合太多功能的产品，因为很难面面俱到，成本也不易控制。但朝华MP3-8120的功能还是比较令人满意的，价格也不算高，非常适合学生使用。

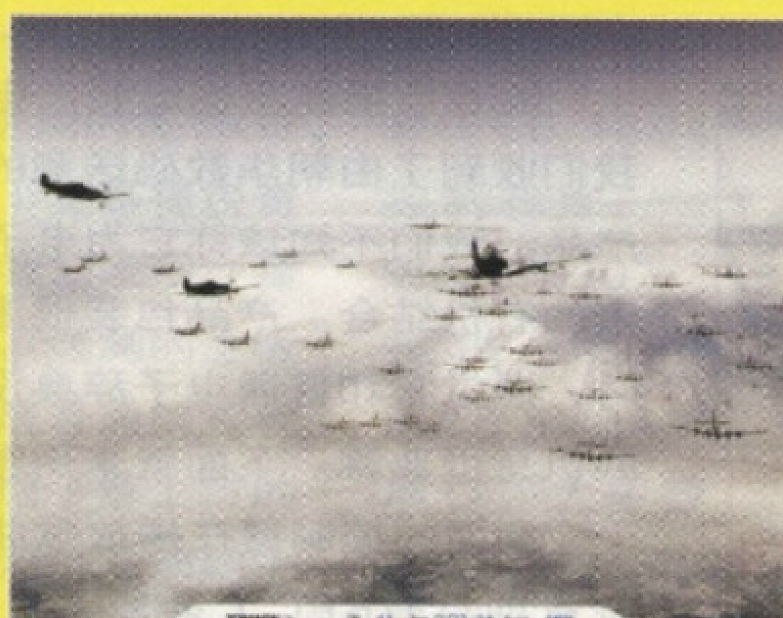
3DMARK03 精彩图片欣赏

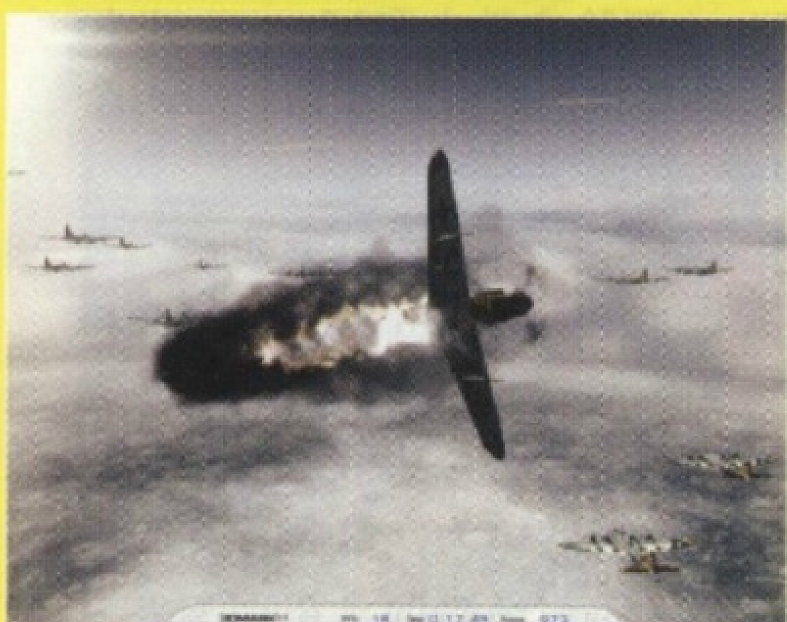
（详见本期“硬件评析”栏目中相关报道。）

测试场景1：Wings of Fury

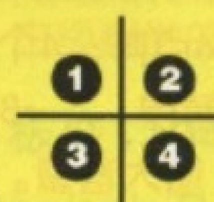
整个场景讲述的是1944年盟军轰炸机大举进攻，而敌人战机仓促迎战的场面。











1.密集轰炸。
2.蝗虫般的敌方战机。
3.敌机起火焚毁。
4.糟了，我们的人也中弹了，两架美国的B2轰炸机在碰撞中坠毁。

测试场景2：Battle of Proxycon

这个场景讲述的是外太空中敌人抢夺太空站的故事，画面有些像DOOM Ⅲ。











5.各战斗单位准备。
6.外太空不断涌现的敌人登陆艇。
7.敌人来啦，开火！
8.怎么敌人那么多！！打都打不完！

测试场景3：Trolls Lair

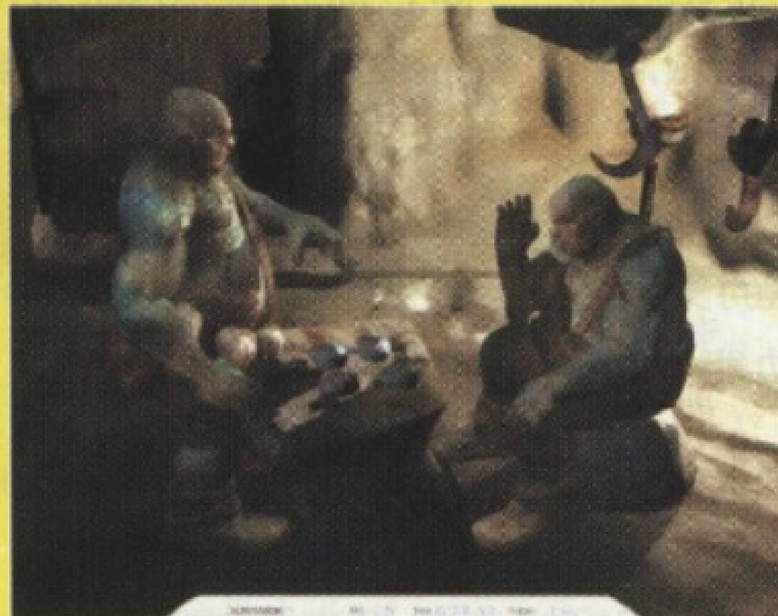
这个项目是用来代表RPG游戏的“Trolls Lair”，它和第二个测试一样使用了大量DX8特效，女主人公的刻划相当细腻。











9.应用了真实重力系统的实时渲染头发，是对任何现有3D显卡的一种考验。

10、11.细腻逼真的3D场景和实时光影效果让这个看似不太复杂的场景跑起来很吃力。

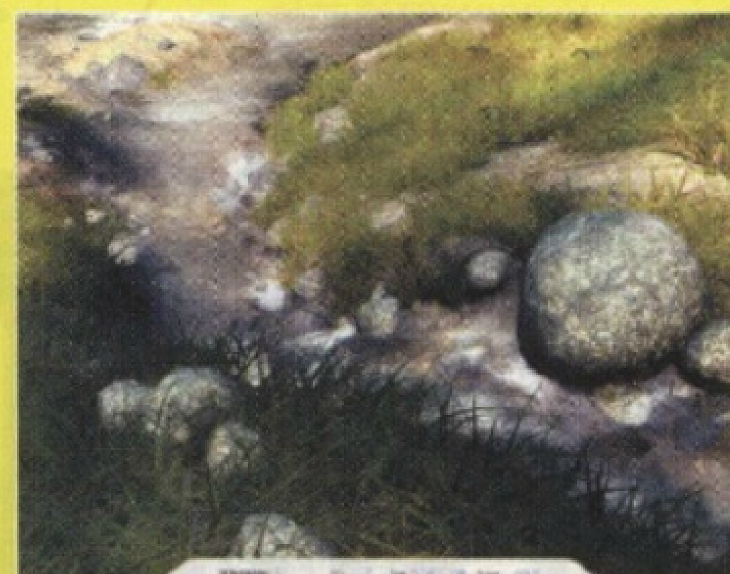
12.这个测试场景可让现在任何高端3D显卡汗颜。

测试场景4：Mother Nature

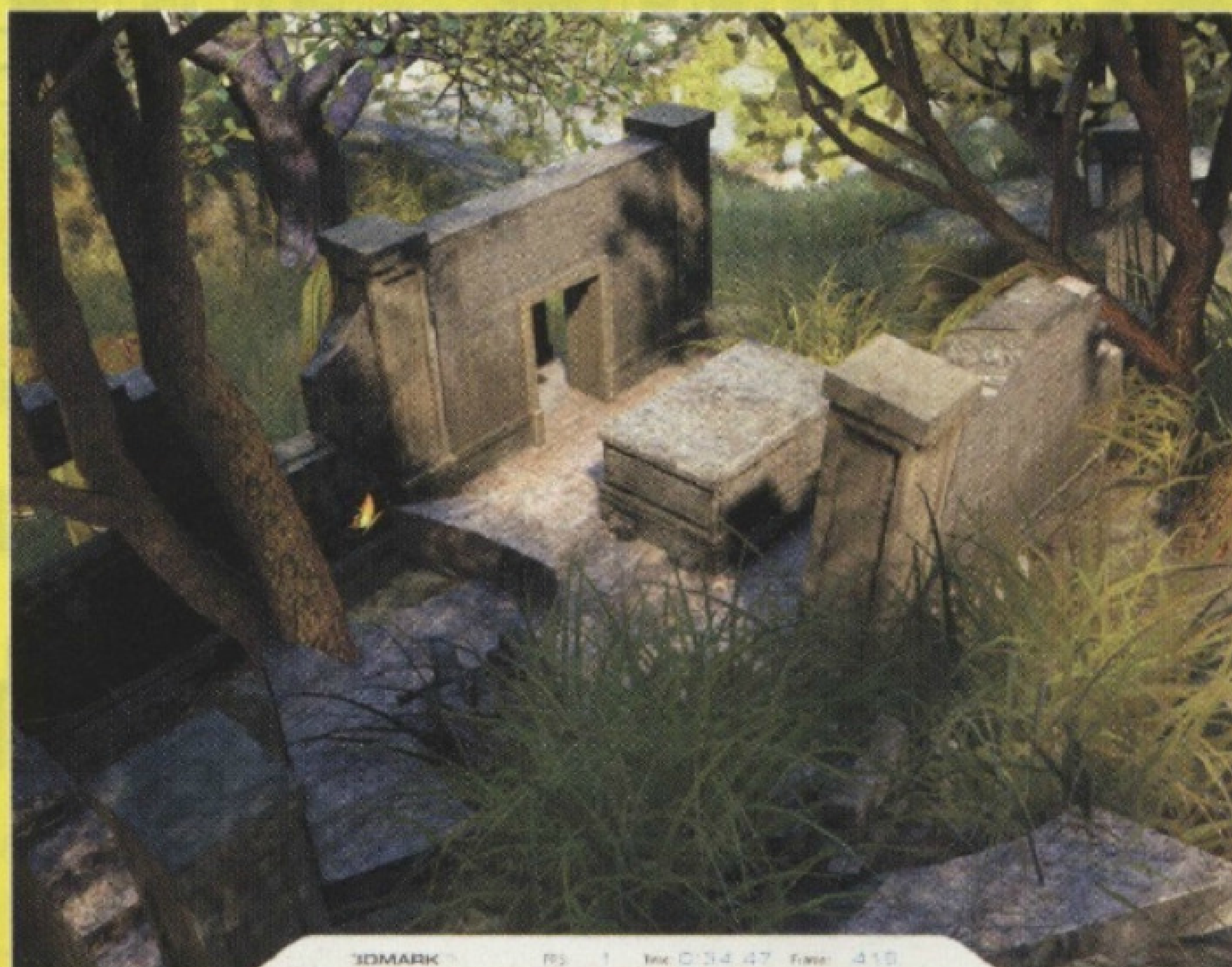
这个场景采用2.0版的像素着色器和顶点着色器，营造出一个更为逼真的大自然。











13.栩栩如生的河流和树林。

14.逼真的水面效果。

15.流水潺潺，芳草萋萋。

16.当看到这个类似古代建筑的场景时，有谁会怀疑将来的3D图像不能完全取代真实场景呢？

AGP 8×+双通道DDR400+串行ATA+8个USB端口
——硕泰克i865主板赏析

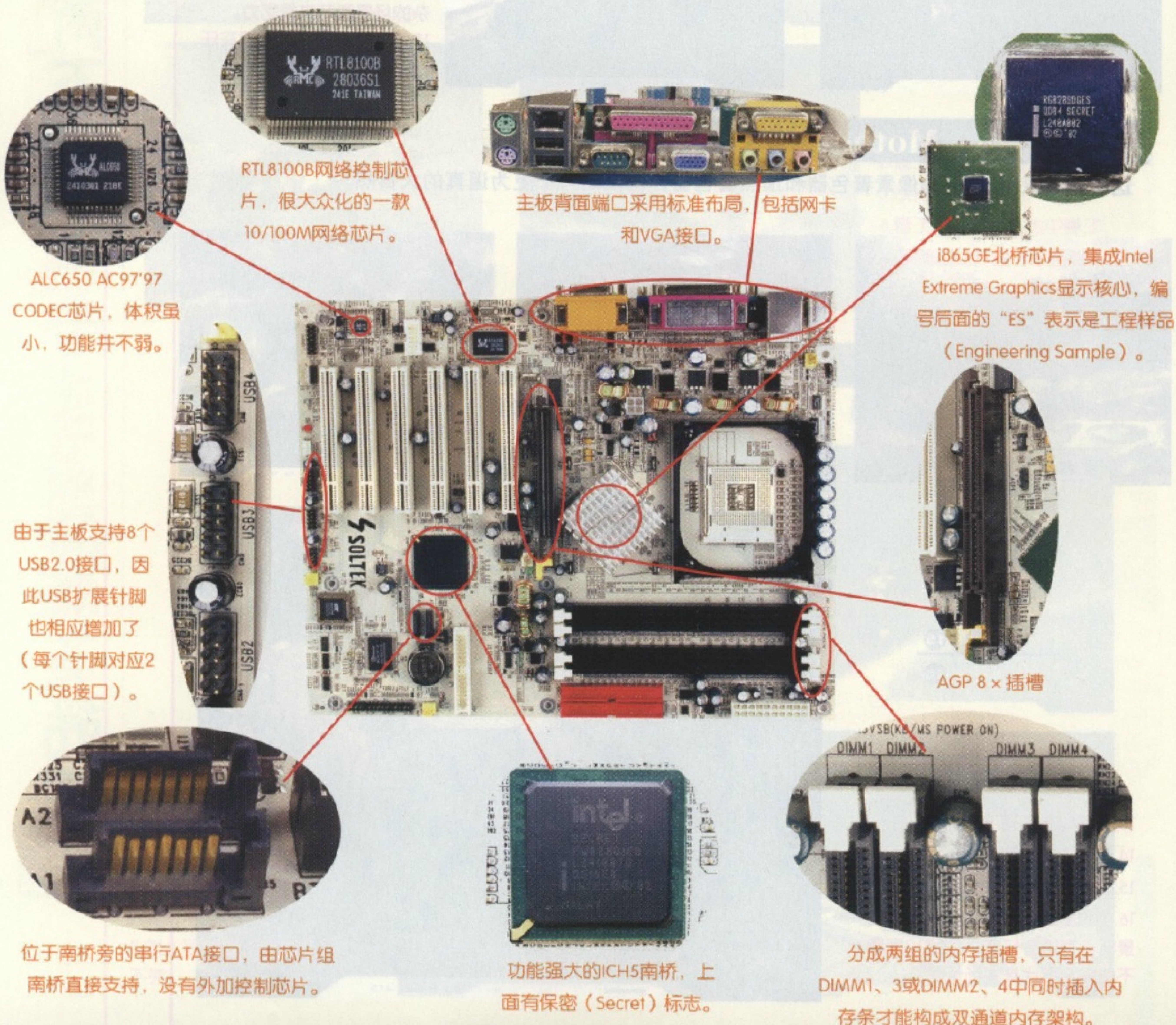
晶合实验室 魔之左手

随着处理器速度不断提升，其周边设备如内存、显卡、硬盘等的速度均已明显滞后。最近，Intel针对个人市场推出的新一代865PE、865G、865P（研发代号为Springdale）系列芯片组在众多方面进行了改进，这将是近期Intel芯片组最大规模的一次升级。

i865系列中的865PE和865G均支持800MHz FSB处理器、双通道DDR400内存及AGP8×，而865P则仅支持533MHz FSB处理器和双通道DDR333内存。3款芯片组都将采用新的ICH5南桥芯片（FW82801EB），支持8个USB2.0接口、5个PCI插槽、集成AC'97音效单元和两个并行ATA/100接口，并首次将对串行ATA的支持集成在芯片组中：ICH5支持SATA 150及RAID功能。

i865系列芯片组采用了新的CSA（Communication Streaming Architecture，通信流架构）架构——它包括在（G）MCH内存控制器上的接口和Calexico（无线网络芯片组的开发代码）PC卡Modem、支持千兆以太网卡Kenai II。其中i865G将接替i845G/845GE的地位，成为Intel集成芯片组的领军人物，其集成显卡的性能将比i845GE有所提高，而且提供AGP8×插槽，赋予用户更多选择。

我们在本期杂志制作的最后阶段拿到了硕泰克的865G工程样板，但由于时间太紧，来不及进行详细测试。这次先用图解方式让大家了解一下这款集众多先进技术于一身的新产品，在以后的杂志中将为大家奉上详细的测试报告。



RTL8100B网络控制芯片，很大众化的一款10/100M网络芯片。

主板背面端口采用标准布局，包括网卡和VGA接口。

ALC650 AC97'97 CODEC芯片，体积虽小，功能并不弱。

i865GE北桥芯片，集成Intel Extreme Graphics显示核心，编号后面的"ES"表示是工程样品（Engineering Sample）。

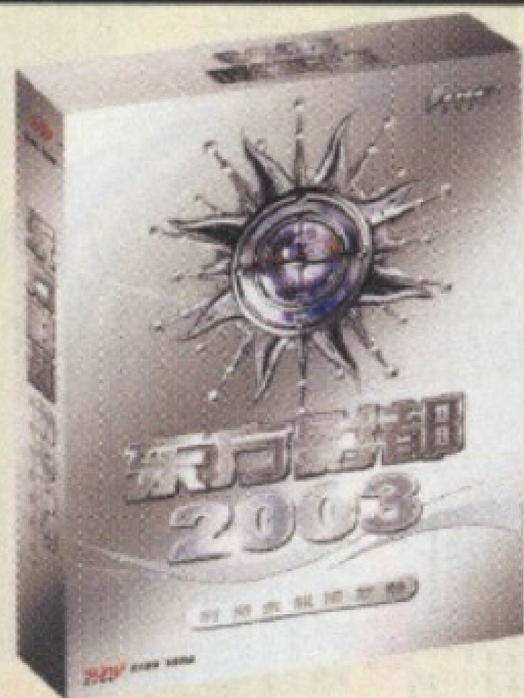
由于主板支持8个USB2.0接口，因此USB扩展针脚也相应增加了（每个针脚对应2个USB接口）。

AGP 8×插槽

位于南桥旁的串行ATA接口，由芯片组南桥直接支持，没有外加控制芯片。

功能强大的ICH5南桥，上面有保密（Secret）标志。

分成两组的内存插槽，只有在DIMM1、3或DIMM2、4中同时插入内存条才能构成双通道内存架构。



厂商：交大铭泰
上市：2003年3月
售价：49元
附件：说明书、正版用户卡、用户回函卡
推荐：保存有大量不同格式多媒体文件的用户
咨询电话：010-62501955

炫目度：
口水度：
性价比：

晶合实验室 魔之左手

东方影都2003

东方影都作为一款非常有特色的软件，在播放软件横向测试中（参看本刊2002年第18期）给我们留下了不错的印象。现在，它的最新版本——东方影都2003即将推出，



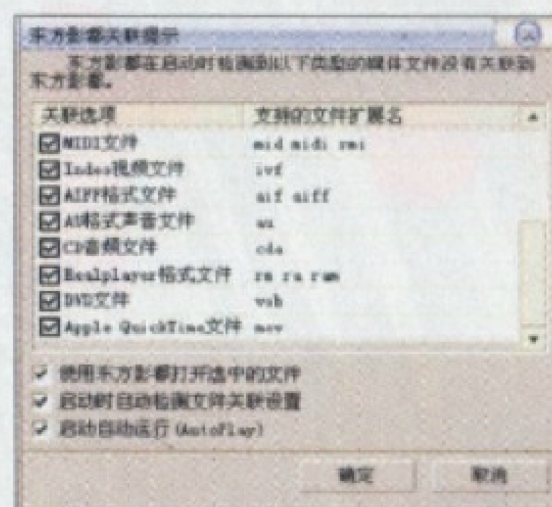
新上市的版本包括标准版和DVD版，后者针对DVD播放而对图像和声音方面的性能进行了增强。我们在第一时间内拿到了标准版的限时体验版，不妨以此来感受一下这款软件。

这次的东方影都新版本在界面上与前作有明显不同，不规则造型的播放面板，更具立体效果和未来感的面板皮肤，都使其完全脱离了以前的样式，风格明显向新版本Windows Media Player软件靠拢。对于喜欢传统界面的用户，它还保留了两种长方形“标准界面”，在新面板中都有立即切换皮肤的按键，可实现快速换肤。在屏幕的左上角，软件设计了一个隐藏的精简面板，将鼠标停留在相应位置便可呼出。



默认安装提供可选择的8种皮肤。

东方影都2003支持VCD、DVD及MPEG-4视频压缩文件（需安装解码器）、RM、MOV等多种视频文件，此外还可以播放CD、WAV、MIDI、RA、MP3等音频文件，基本包括了所有常见的多媒体格式。它支持左右声道单独输出，并且可通过上部隐藏面板进行画面亮度调节及色彩平衡。在播放窗口中，单击右键可以出现两种菜单。在窗口左部分的右键菜单为窗口控制菜单，仅有窗口大小调整、字幕形式等设置功能，屏幕右部分的菜单则是较为完整的菜单，其功能相当强大，几乎集成了控制面板中的所有功能。这样在视频播放时，用户无需呼出主控制面板便基本可完成所有播放控制和调整。在播放DVD视频时，用户可以调用多字幕，并可自行设置字幕的字体、颜色、边框，或在垂直方向上移动字幕位置。在变速播放方面，软件可使用1.1～2倍速快进及0.9～0.1倍速慢进，也可选择最长10分钟的快进或快退时间，并且可点击时间显示栏，直接输入跳转时间（只是在DVD播放测试中，只能跳转至相应的段落开头，并不能真正做到准确定位）。



对多种媒体文件的支持是其特色之一，图中可见其提供了对Quicktime文件的支持。



大量的应用工具。

东方影都2003包括了专门的音频播放器，其播放列表与视频播放器保持完全一致，用户可以在两个播放器间切换使用而不必重新编辑播放列表。笔者认为对于配置较高的系统，它完全可替代专用的音频文件播放器使用。在均衡器模式中，包括“乡村”、“流行”、“爵士”、“摇滚”4种预设模式，也可以保存或载入EQ文件。它还提供了大量应用工具，包括Flash相册制作、网络收音机、媒体格式转换、VCD拷贝、歌词制作、媒体加密等，其中前两项都是较有特色的工具，值得用户一试。



编辑点评

除了对媒体文件的广泛支持外，这次的东方影都2003在播放性能和用户界面上也有很大改善，对于用户来说确实是个不错的选择。不过在体验版测试中，我们发现这款产品还存在着一些Bug，希望在上市时能够得到纠正。

3·15特辑

为了你的一天

■本刊记者：司马平安 寂静的冰河

我可以偏激地认为，我们赋予3月15日的特殊意义正是对自己理想中美丽世界的侮辱。

因为无论是我个人的希望，还是身边朋友的坦言，总是不断向我陈述着人们对于合理、公平、进步世界的追求。在那个本应并不遥远的世界中，也许每个人都可以更为轻易地满足自己的需求，而它的基础却绝非是必须践踏在他人利益之上的。

无奈的是，现实中存在的种种欺诈一次又一次地将不少人推离了理想的轨道。随意翻开一份手边的报纸，我们几乎都可以找到这样或那样有关某些损人利己的行为的报道。真实的报道不仅是对那些违法者的声讨、对受害者的叹惜，同时也是为了警示世人，以预防类似的事件再次发生。然而，层出不穷的恶行却将这些报道的意义几乎贬低为零，而同时很多人也开始怀疑自己与社会之间相对应的责任。

有了怀疑、有了迷茫，就有了“3·15”这样一个特殊的日子。而只要那些损人利己的社会毒瘤消除未尽，我们就仍将承受现实对于理想的嘲弄，于是斗争将借3·15的意义长存……

翻开自己去年3月15日的报道与今年早已准备好的一叠材料，篇篇自然尽是有关假货的辨别与奸商的揭露。看着看着，忽然明白对于那些违法者而言，虽然他们侵害他人利益的程度有大有小，虽然他们采用的手段、方法形形色色，但万变不离其宗，他们或多或少总是在利用着消费者本身的某些弱点。好像假货，其实就是利用了人们对于商家的信赖以及对于某些产品的无知，而欺诈行为也总是伴随着以为有利可图或贪小便宜等心理变化的出现。



或许，可以克服自身的弱点才是和假货、奸商斗争的关键。而了解一些保护自我的方法与途径也可亡羊补牢，其时未晚。

想到这里，我推开了已有的材料，拿起电话，开始寻找另一条报道或者是斗争的路线。

一、相识

电话是打给一个年轻的小伙子，他叫李剑。年龄、血型、星座等情况不详，唯一所知的是他是北京中关村海龙大厦中的一名专职协调员，所负责的工作是调解商家与客户之间的一切矛盾。

与他相识是在去年夏天，当时记者应朋友之托需安装两台电脑。

所有配件均是在海龙大厦购买，回家安装后发现其中一台无法启动。由主板报错声音判断为硬盘故障，后遂赴海龙大厦寻商家要求更换。

开始时，商家很客气，同意无条件更换。可当笔者拿着换得的硬盘离开时，商家却忽然拿出一块硬盘称此块硬盘有外伤，并指着硬盘一角的一小道划痕对笔者说，此块硬盘不能免费更换，因为他们无法将这块硬盘原价退还给厂商。

听到此处，笔者觉得有些茫然。老实说，笔者不能确定这道划痕是否自己在安装过程中不慎所至，而同时笔者也无法确定这块硬盘是否自己要求更换的那块硬盘，但可以肯定的是，那块坏硬盘在记者手中时并未受到过任何激烈的碰撞，而安装过程中的合理插拔应该不会对硬盘造成任何致命性的损伤。

由于商家的态度强硬，笔者在无奈之中只好开始寻找一个可以说理的地方。一位保安将大厦的市场部介绍给了记者，在那里笔者第一次见到了李剑。

虽然时隔已久，但笔者仍然记得开始时笔者对于李剑还有所怀疑，因为他在听完我的陈述之后，几乎毫无表示，只是简单地说了一句："您稍等，我把商家叫来。"由于他没有丝毫表态，这不禁令记者感觉心中忐忑，担心所谓的商场管理人员是站在商家一边。

商家来后，肯定地将责任推在了我的身上，并坚持必须折价更换。我无从辩解，因为我毫无证据证明外伤不是由我造成，看起来这将成为一场"无头冤案"，而我吃亏也好受骗也罢，都只能怪自己在将硬盘交还给商家时没有要求他"验明正身"……

正当我准备接受商家的条件以避免被他的口水淹没时，李剑慢慢地拿起了那块硬盘，仔细地观察着它身上的伤痕，随后阻止了商家和我之间的争论，严肃地说："这块硬盘在你们之间经过了几次倒手，因此不能确定损伤是在何时发生……"听到这里，我的心里一亮，看来事情还有别的解决办法。

果然，随后李剑表示了从他的判断来看，我所碰到的硬盘故障更像是硬盘本身的先天故障。因此他从我们双方的利益出发，要求商家将硬盘送回厂家检测首先确定硬盘的故障是否与外力有关。如果无关商家应免费为我更换，而他也会帮助商家协调与厂家之间的问题。于是，我们定下几日之后再决定解决办法，我表示同意，而商家则要求在我的发票上注明了"有划痕"三个字。

几日后，记者再次来到海龙大厦。前几日接待我的店主不在，而几位伙计的态度却令我愕然，看起来他们好像已经忘记了检测的事情，只是指着发票上"有划痕"这三个字要求笔者必须折价更换。这使我不免产生了一种受骗的感觉，气愤中我再次找到了李剑，好在李剑并不是像商家那样给我一个不负责任的答案，他拿出了手中的笔记本，找出了当时记录的纠纷经过，拨通了商家的电话，问明情况，对我说："已确定不是您的责任，您可以去更换了。"

海龙电子城市场简介

海龙电子城在北京中关村大街1号的海龙大厦内，是海龙大厦的主要部分。海龙电子城由北京海龙资产经营集团有限公司独家投资设立，总面积约20 000平方米，地处中关村的核心地带，交通便利。

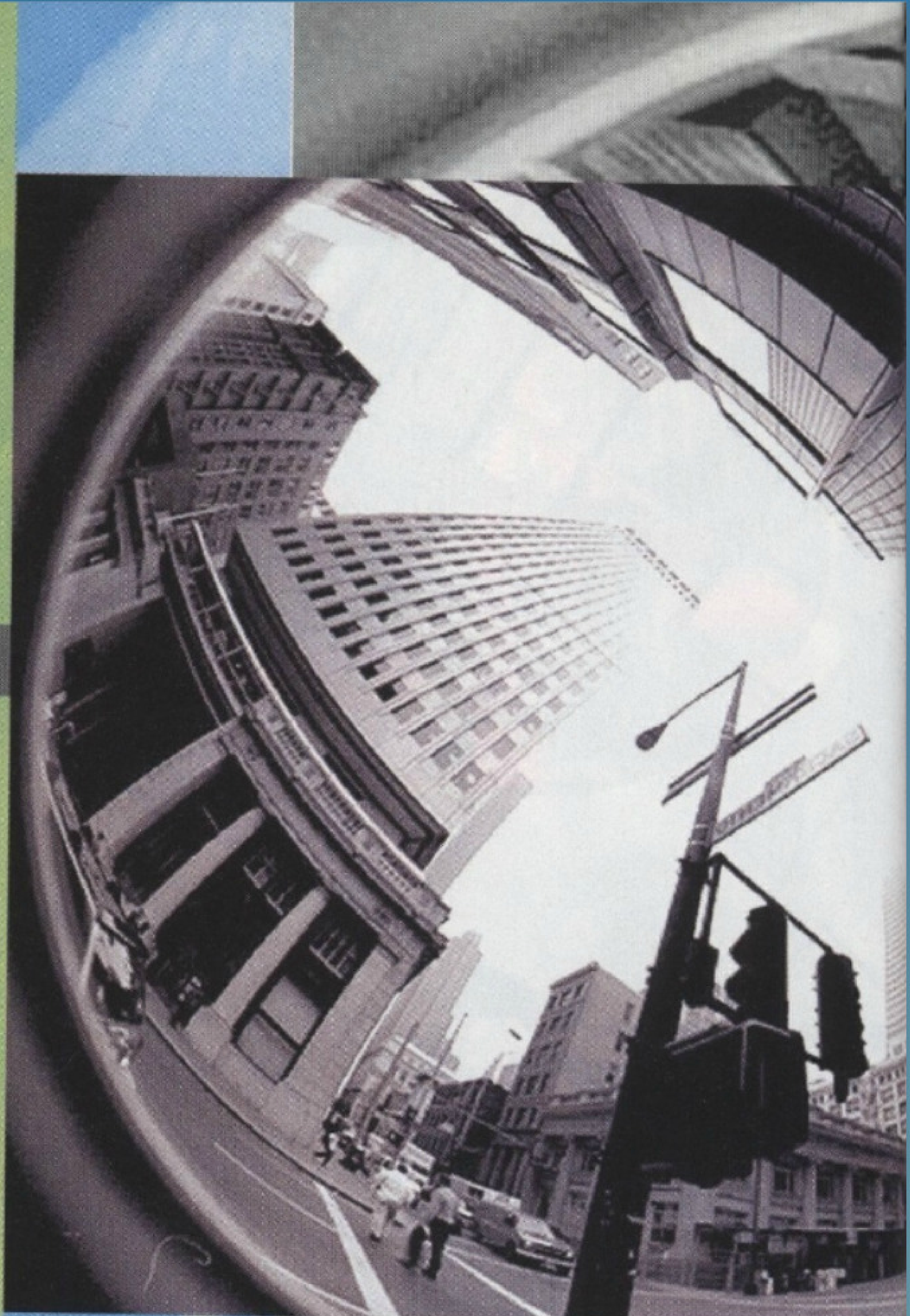
海龙电子城由海龙大厦1～6层构成，其中：1层为品牌电脑的交易市场；2～4层以柜台式的综合经营为主；5层是笔记本电脑专卖区；6层是现代办公用品专卖区。

海龙电子城是一家以经营IT产品为主的综合大卖场，主要产品包括：各种品牌台式电脑；各种笔记本电脑；各种电脑软件；各种网络产品；各种电脑配件；各种数码产品；各种电脑外设产品；各种现代办公产品；各种耗材产品；各种相关产品等。

海龙电子城自1999年12月18日开业以来，平均日客流量达到30 000人次，在2002年电脑节期间，曾突破70 000人次。

就这样，我的事情得到了一个比较令人满意的解决方案。虽然过程中商家的某些做法令我有些费解，但结果毕竟还是维护了我的利益。这使我开始注意起李剑，因为我发现他是在这整个事件中值得我信赖的一个重要环节。

事后，我向他索要了电话号码，当时便开始考虑也许有一天可以通过描写他的工作与生活，从一个侧面向我们的读者展现存在于这一市场中的种种值得消费者重视的问题。



二、相约

接到我的电话，李剑觉得有些意外。我首先向他询问了有关那块硬盘事后的处理情况，他告诉我硬盘确实经过了检测，确定为厂商的责任，因此厂商同意商家退货。听到这里，我不禁有些释然，回想起店主以及伙计对我的态度，一时间我忽又觉得可以理解，毕竟他们也是小本经营，而我在内心深处将责任完全推卸给他们的想法，其实也是自己不负责任的另一种表现。

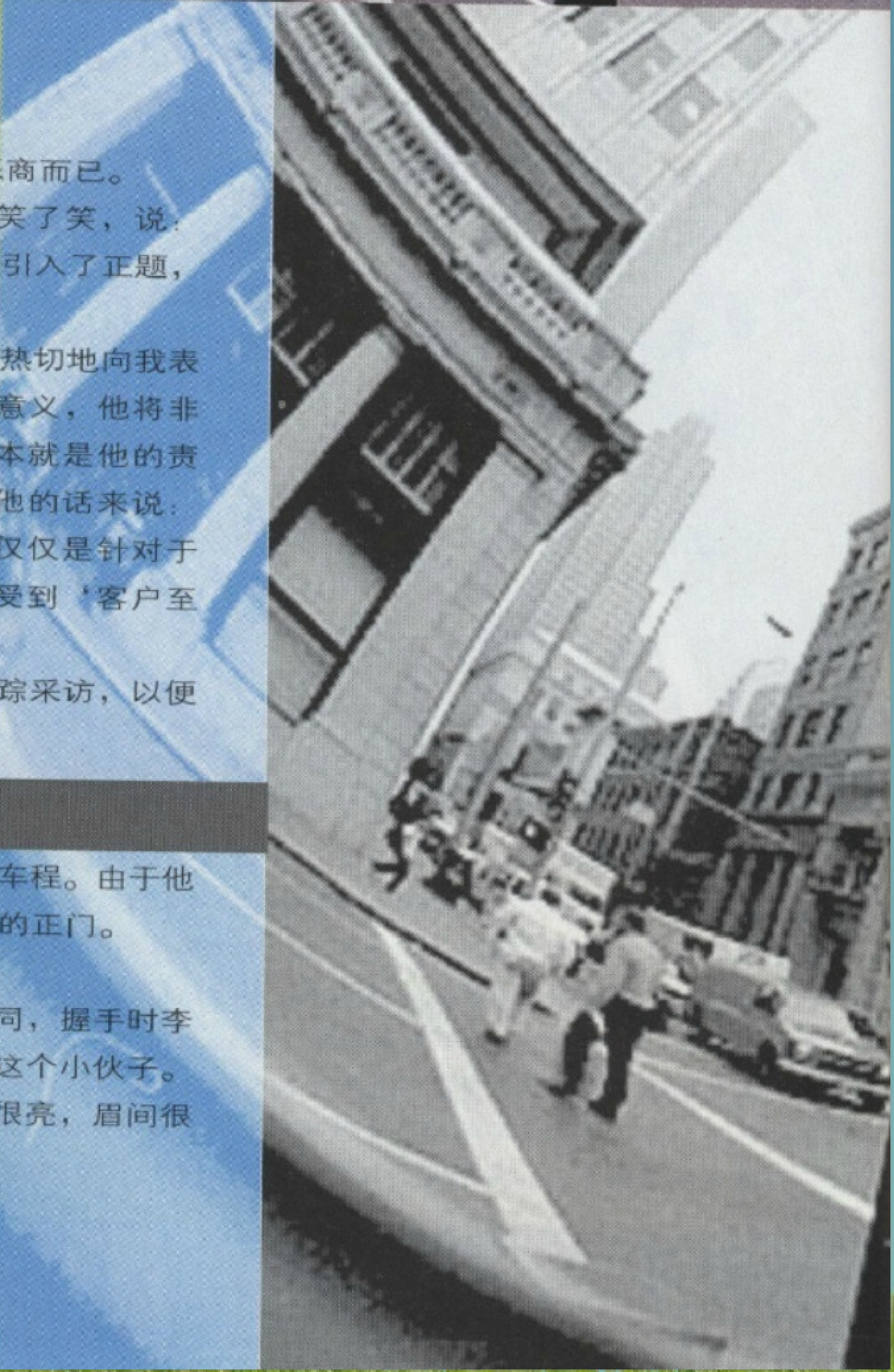
也许在市场中经常出现的奸商与假货的现象曾给了我们这样一种错误的信号，即问题总是发生在销售者的身上。其实问题的出现往往是多方面原因的共同使然，因此我需要强调保护消费者利益，而同时我也需要提醒大家在遇到问题时，不要盲目地将责任全部推到对方的身上，而应该首先拿出一种可以体谅对方的心态，在店、客之间建立一种应有的信赖，只有这样问题才可以得到最终合理的解决。

其实，我们常常见到的那些有关奸商、假货的报道，所抨击的仅仅是那些敢于以身试法，破坏市场秩序的恶商而已。

在询问了事情的结果之后，我向李剑表示了感谢。他笑了笑，说："没什么，这只是我的工作而已。"紧接着，笔者便将谈话引入了正题，开始了解有关他的工作与生活了。

当我向李剑表露了自己的身份和目的时，李剑很开心，热切地向我表示：如果有机会可以借我的笔向更多消费者说明他的工作意义，他将非常感激。因为如何保证消费者合理愉快地购买所需的产品本就是他的责任之一。另外，如何规范市场环境也是他的工作重心。用他的话来说："我的工作虽然是处理每件具体的纠纷，但处理的目的不仅仅是针对于每个特殊的事件，而是让商场中的每一个销售人员都能感受到'客户至上'的必要性。"

鉴于他的坦言，记者直接提出打算在第二天对他进行跟踪采访，以便更多地了解他的工作以及市场中的种种易发事件。



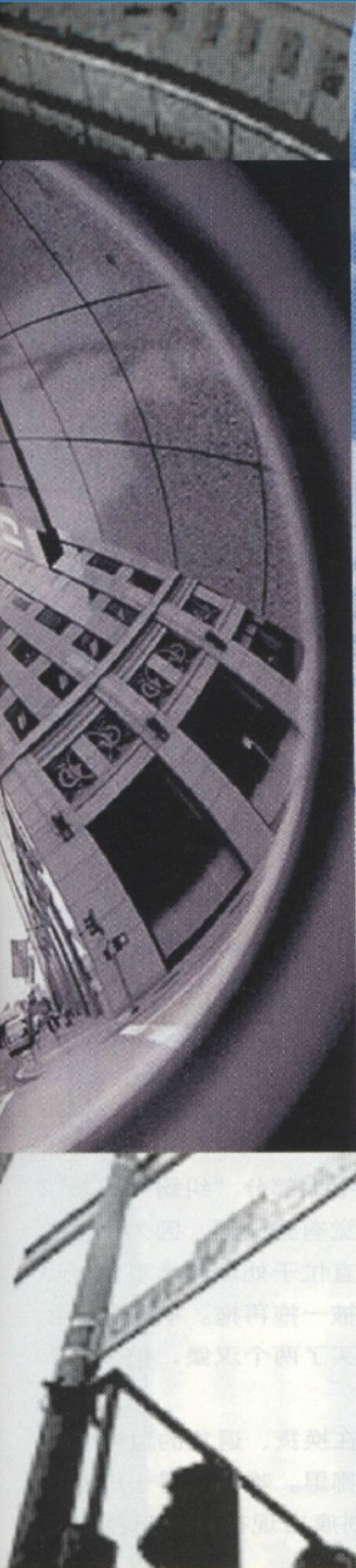
三、他的一天

李剑的家住在北京市大兴区，距离海龙大厦大约4个小时车程。由于他的住所距离记者很远，因此我们将见面地点定在了海龙大厦的正门。

2月21日晨，8:30分。

虽然已是第三次见面，但也许是由于此次见面的目的不同，握手时李剑显得还有些局促，而我此时才得以第一次仔细观察面前的这个小伙子。

他身材不高，一身黑色的西服显然是领导的要求。眼睛很亮，眉间很宽，微微一笑很自然地便带给笔者一种亲切、信赖的感觉。



市场部位于海龙大厦顶层的一个角落，房间大约有30平方米，二十几位和李剑同样穿着的工作人员已开始了一天的忙碌。房内挂满了锦旗，署名有的是商家、有的是客户，标题大都是“热情待客”、“服务周到”等。其中一面与众不同，上书：“真情系山区，爱心献教育”。它的内容引起了记者的兴趣，后经海龙大厦市场总监刘勇先生的介绍才知道，这是去年大厦通过希望工程向北京市密云县某贫困地区学校捐赠电脑教室时获得的锦旗。还有一面锦旗尚未挂起，刘总监对我说：“这是前一段时间，海龙大厦内某位业主得了恶性眼疾，后市场部呼吁整个大厦开展捐赠活动，为那位店主筹集了治疗费用……”

人性化的管理办法引发了笔者对于有关大厦责任方面的思考，而随后突然到来的两位消费者则将我直接带入了店客冲突的漩涡当中。

突然到来的是一对年轻夫妇，丈夫看来有些冲动，不顾妻子的劝阻，一进屋门便大声嚷着：“你们这里谁是老板，叫他出来。”李剑敏感地走了过去，问：“请问您有什么事，如果是要投诉，我负责解决您的问题。”

丈夫看看李剑，气呼呼地说：“你们这是什么店，卖了假货还不承认。”

“假货”，听到这两个字，笔者也急忙凑到一边。李剑的语气仍然不急不缓：“您先请坐到这边，让我看看您买的产品……别着急，只要是商场内的问题，我都会给您满意地解决。”

也许是连续几个“您”字的原因，丈夫的态度终于有所缓和，抬头看了看身边的妻子，说：“我家里有一台旧机器，前两天我想给它升级，买了两条256MB的内存，没想到回家一插，电脑显示是128MB。”妻子从皮包里拿出了两条内存，接着说：“我先生一看内存是假的，当时就很着急。你知道，我们两个人的工作都很忙，今天好不容易才抽出点时间，一大早便跑到这里来。没想到那个老板竟不承认，非说内存是真的，态度还特别恶劣。”

李剑从妻子手中接过内存，看了看，问：“您家里的机子是什么配置？”丈夫答道：“是一台老机子，奔Ⅱ吧。”

“从我目前的粗略判断来看，这条内存本身应该是真的。”丈夫一听，马上要从椅子上站起，李剑朝他摆了摆手，接着说：“您先别着急，您买的这条内存是单面有内存颗粒的，这种内存有些老主板可能不支持，因此显示只有128MB。”

“是这样么？要是这样的话，我怎么办，这不是买亏了么？”丈夫的回答还带着怀疑的语气。李剑笑着说：“这样吧，您告诉我您是在哪个摊位买的，我和他们联系一下，先帮您在别的主板上检测一下这条内存，您看看是不是256MB的，如果是，我会安排店家为您更换两条双面都有内存颗粒的内存条。如果不是，您再来找我，我会用更为准确的方法帮您鉴别它的真假……”

退换货有关规定

根据《微型计算机商品修理更换退货责任规定》，处理调解投诉，退换货有关规定：

第十一条 自售出之日起7日内，微型计算机主机、外设商品出现本规定《微型计算机商品性能故障表》（见附件3）所列性能故障时，消费者可以选择退货、换货或修理。消费者要求退货时，销售者应当负责免费为消费者退货，并按发货票价格一次退清货款。

第十二条 售出后第8日至第15日内，微型计算机主机、外设商品出现本规定《微型计算机商品性能故障表》所列性能故障时，消费者可选择换货或修理。消费者要求换货时，销售者应当负责为消费者调换同型号同规格的商品；同型号同规格的产品停止生产时，应当调换不低于原产品性能的同品牌商品。

第十三条 在整机三包有效期内，微型计算机主机、外设商品出现本规定《微型计算机商品性能故障表》所列性能故障，经两次修理，仍不能正常使用的，凭修理者提供的修理记录，由销售者负责免费为消费者调换同型号同规格的商品；同型号同规格产品停产的，应当调换不低于原产品性能的同品牌商品。

第十四条 在整机三包有效期内，符合第十三条规定的换货条件的，销售者既无同型号同规格的商品，也无不低于原产品性能的同品牌商品，消费者要求退货的，销售者应当负责免费为消费者退货，并按发货票价格一次退清货款。

第十五条 在整机三包有效期内，符合第十三条规定的换货条件的，销售者有同型号同规格的商品或者不低于原产品性能的同品牌商品，消费者不愿意换货而要求退货的，销售者应当予以退货，并按本规定《实施三包的微型计算机商品目录》规定的折旧率收取折旧费。折旧费的计算日期自开具发货票之日起，至退货之日止，其中应当扣除修理占用和待修的时间。

听到这里，夫妻两人都向李剑表达了谢意，随后便离开了市场部，寻那个商家去了，而后他们再也没有回来。

第一起纠纷解决之后，李剑便开始忙碌起来。腰上别着的对讲机忽然响起，一个粗重的声音从中传出："李剑速到3层某某柜台。"我跟着李剑快步走到3层的某个摊位前，站在柜台外的是一个20来岁的小伙子。小伙子有些腼腆，对李剑说："我在1月26日买了两个摄像头，其中一个是给朋友买的，谁知道我的朋友已经买了，所以我想退货，可他们不同意。"小伙子一边说，一边看了看柜台里的销售人员。



李剑首先向他直言："您的问题应该不属于投诉，因为产品本身并无问题，而且今天距离您的购买日期已超过7天。"小伙子有些不甘心，说道："其实不换也行，但我就是受不了他们的态度，我买的时候态度挺好，现在想退，他们连理都不理我。"

"这样吧，您稍等一下，我先问问情况再说。"李剑转向柜台里的销售人员，问道："他购买这个摄像头时花了多少钱？现在市场中的价格是多少钱？"销售人员表示："这个摄像头在这段时间的价格没有变化。"随后，李剑又看了看产品，发现包装并未打开，于是便要求销售人员："价格没有变，产品也没有什么问题，我看并不影响你们的二次销售，你们还是原价给他退了吧。"

销售商无奈地点了点头，说："既然您同意，那就这么办吧。"

货物换好后，李剑不忘告诫那个小伙子："像您这种情况，还是比较幸运的，要知道市场变化很快，如果价格有所下调，那么您就不能原价退货了。以后出现此类情况，您应该尽早解决，在7天内至少应给商家打个电话以说明情况。否则就需要赔偿差价，那样的话可能损失会很大。"



接下来，李剑还处理了很多事件，可惜其中大部分"纠纷"都与以上这位小伙子的情况相差无几，这使得笔者感觉有些失望，因为没有更多新的报道要点表现出来。另外，由于李剑一直忙于处理此类事件，也导致笔者原本计划利用午餐时间进行的采访也被一拖再拖。事实上，我与李剑直到下午三点左右，才抽出时间到楼下买了两个汉堡，稍微安抚了一下早已呱呱作响的胃。

下午的情况与上午相似，引起不满的多是在换货、退货的过程中商家的态度问题，而真正的奸商也不知都躲在了哪里。唯一值得一提的纠纷也与记者曾经的遭遇类似。所不同的是，划痕出现在了显示器屏幕上，而发现的人不是商家，而是客户。

客户在购买后发现屏幕上有划痕，并称在购买后曾在店家搬到楼下的过程中见到有不合理的猛放至地面的情况，他坚信这一外伤一定是那次重放的结果。店家不承认，并强调他们每天都要搬运很多这样的货物，每次搬运时都肯定是轻拿轻放的。双方各执一词，争得不可开交，而矛盾当中一定有一方是在说谎。

李剑首先耐心听取了他们双方的说词，随后并未立刻解决他们的问题，而是将他们带到了市场部旁的一个小型接待室内，对他们说："你们先在这里仔细回忆一下当时的具体情况，争取能够自己找到协调的办法，我先去看一下货品的损伤情况。"

我与李剑到柜台看了看那台显示器，果然屏幕的一角有很小的一道划伤。回到接待室时，单独对话的效果是双方的态度比起刚才已大有转变，都表示对于购买时的情况记得不太清楚，需要请李剑帮他们拿个主意。李剑想了想，询问店主："这个显示器厂家的人现在在哪里？""好像还在地下室的库房。"店主回答。

听到厂家的人在，李剑急忙表示："你马上去找他，让他先看看货

品，确定损伤情况，稍后我会和他联系，看是否可以免费更换。"

在店家离开的时间里，李剑向那位消费者询问如果不能免费更换，是否可以接受折价赔偿。消费者表示，如果商场的要求合理，他可以同意。虽然他同意折价，但我知道他一定希望可以直接更换。

所幸的是，随后李剑与厂家进行了长时间的协商，最终厂家同意了免费更换。

一天的跟踪采访，并未遇到一个真正的奸商，也未见到一件确实的假货。站在市场中央，笔者既为没有看到这些感到失望，又为市场中少了这些感到安慰。相比之下安慰的心情还是多于失望，因为在我的身旁正站着一位小伙子，他的存在是我值得安慰的原因。

四、晚餐

在楼上楼下的忙碌当中，时间过得很快。5:30分的铃声响起，标志着李剑将结束他这一天的工作。下班后，在记者的一再要求下，李剑终于同意接受记者的晚餐。

我们边吃边聊，终于谈到了有关假货与奸商的问题。李剑说："目前市场中还是有可能存在假货的，譬如前段时间某些主板就存在假货。"

"那有没有什么具体的例子呢？"笔者追问。

"春节前，我曾碰到过一个技嘉主板的假货案例，当时我先通过目测便已发现消费者所拿来的确属假货。但根据有关规定，我还是要求消费者到离此不远的中关村大厦，找到技嘉公司开具证明。拿到证明后我便可以按照消费者权益保护法要求商家双倍返还。如果假货是一些大件商品，商家还需承担车费。"

笔者感觉这样的处罚力度还有些不够，于是便问："仅此而已么？大厦本身对那些不法商人就没有任何惩戒措施么？"李剑笑笑说："当然有，我们会根据情况对这些商人进行2 000～5 000元、5 000～20 000元、停业整顿乃至解除合同等不同程度的处罚。至于我刚才提到的案例，由于商家是初犯，涉及金额也比较小，因此我们只对其进行了3 000元的罚款。除罚款外，我们还会将这些商家的违规情况和处

购物时的相关注意事项：

1.产品出现质量问题时应尽早找商家解决或找市场部协助解决。
2.产品出现质量问题商家不给解决，消费者应拿齐相关凭证来市场部投诉接待处协商解决。
3.在购买产品后先阅读相关说明书及质保单，尽量避免使用、维护、保管而造成的损坏。
4.不要让非承担三包的修理者拆动在三包期内的商品。
5.保存好三包凭证或有效发票。
6.在保单外的与商家另外约定的质保方案应在有效凭证中给予体现。
7.产品有唯一序列号的，一定要在收据中给予体现。
8.不要使用盗版软件，如果使用盗版所造成的产品损坏商家将不予质保。

理措施在大厦的公告栏中公布，以警示其他商家不要以身试法。"

"你怎样判断出真假呢？有没有什么秘诀？"

谈到这里，李剑显得有些无奈，他说："现在的假货对于消费者来说很难判断，我可以判断出是因为很多厂商都会给我们进行必要培训，让我们了解真假之间的区别。"

"如果以后有某些假货在市场泛滥，你能不能向我们的读者提供一些辨别的方法呢？"

"当然可以了，我希望发现了假货的顾客不仅是不去购买，还应该把那些出售假货的摊位告诉我们。一经查实，我们一定会严惩不贷。"

谈话在愉快的气氛中继续着……

五、尾声

分手的时候，我问自己：对于这个我跟着他跑了一天的人，我究竟已了解多少？年龄、血型、星座，这些我仍旧一无所知，但我自觉已了解到他更为深刻的一面。他的一天也许并不比很多人伟大，但他的一天却是为了他人的一天。我看着他的快乐伴随着那一个个愤慨而来，满意而去的笑容。

他的存在是目前市场的需要，同时也是商场责任的体现。在"3·15"这个特殊的日子里，我要提醒你：小心上当受骗。而同时我更希望你能够在此时记起那些默默无闻，却将自己的生命奉献给你的人。



经销商揭密

鱼有鱼道，虾有虾道，但都是水里的道。不法商家欺诈的手段虽多，万变不离其宗，还是落在一个"贪"字上。

太平洋电子城4层，某经销商很熟练地列举：

"常见欺诈手法？主要是以下几种：改头换面，就是Remark，把芯片超个频什么的，打磨掉原有标记，然后自己铭刻上新标记，都是老生常谈了。这个方法现在也还有人用。

以旧代新，收购旧配件，翻新一下之后卖出去。街上经常问你"要硬盘否"的人，基本上走的都是旧货或水货。现在有不少水货也是旧货，是从国外废旧机器上拆下来的废件。本人曾经进过一批水货内存，上面是德文。这类产品如果仔细观察外观，还是可以分辨出来的。

暗渡陈仓：把清库的货物拿出来，混杂在好产品中卖出去，比如快淘汰的主板型号，搭配一个值钱的显卡卖了。很多时候顾客把货拿回家一用，才发现已经不兼容现有程序，需要刷新BIOS或升级驱动程序。或者把厂商促销的赠品扣下，另行出售。

至于我为什么这么熟悉，呵呵……"

百脑汇某经销商给记者的补充：

"此外，常用的一个方法是利用'扎货'，就是摆出正品样品，待有顾客购买的时候，称自己这里样品有毛病，需要向其他柜台要，拿来的却是旧货次货。"

海龙电子城3层的某装机商正告：

"装机的利润比较高，行骗的方法主要就是偷梁换柱。用质量较次的配件代替好的配件装机，节约成本，多赚差价。比如，用台式机芯片代替笔记本电脑芯片，成本可以降低1000～2000元，售价不变，用户无法轻易开机查验。用5400转硬盘代替7200转硬盘，不标注转速，只强调容量。内存条也如此处置。此外，重要硬件低报价，而鼠标、键盘、机箱等非重要硬件则高报价，这也是重要的手段。

不过这些对消费者来说也是浮在海面上的泡沫。真正危害全体消费者利益的，是有实力的商家采取的一些手段。也许你知道股市里有'庄家股'这么一说，有实力的庄家制造动荡，操纵价格侵害消费者利益。配件市场上也存在这样的行为。记得从前1999年内存条的高价么？不瞒你说，我就曾经是其中一员。现在的内存价格很低，但出货量并不高，因为货不多，128MB的SDRAM内存很缺，256MB的也在积货，说不准很快价格要反弹。三星COMBO一降价，499元的货就越来越少，现在坐庄虽然不容易，但是还是有人做——利润太大。"

中海电子市场，某经销商反问：

"我知道你想问什么，我告诉你，有些是不能说的，而且顾客知道了也没有意义。因为他们已经成了气候。比如**，这个牌子起初是做华硕的代理，做了没有多久，砍了2000多万。后来合作不下去了，他们就干脆自己贴牌OEM，他们的产品目前还是有一些市场的。主要靠市场运作推动，基本没有什么产品研发能力，也谈不上什么连续服务。充其量也就是起个维修部的作用。类似这样的厂商有很多，比如***，机箱、闪存、显示器，一个都不能少，规模大得多了，都是OEM。所谓成者王侯败者寇，做些小手脚赚点外快，就是奸商；成批量公开生产，只要上税，就是知名品牌。实际上，这对市场损害更大。并不是说OEM就是伪劣产品，但很多时候采取的降低成本的手段都差不多。即使是国内最著名的电脑厂商，你也可以看看他用的什么光驱、显示器，还有显卡。但他们已经有了势力，你能给他们曝光么？你敢么？"

媒体文摘

eNet:2月26日

CRM悬念2003

CRM的概念进入中国已经两年多了，经过中外厂商和媒体的大肆渲染，大多人对于这个词都能说出个子丑寅卯来。中国的CRM厂商有巨大的上升潜力，市场也还有很大的成长空间。尽管目前CRM的竞争远远谈不上充分，但有行家称3年后可能形成群雄争霸的局面。本土CRM厂商联成互动认为，2005年之后，国外CRM产品在应用符合度上将达到或超过国内CRM产品的水平，届时国外CRM厂商会对国内CRM厂商形成极大的压力。而这股压力势必推动双方矛盾激化，最终带动CRM行业的发展壮大。也许，3年后的国内CRM市场充斥的厂商和今日又将不完全相同，江湖将不再是今日的江湖。



chinabyte：2月25日

"传奇"事件引发的维权运动

"传奇"游戏这个在中国知识产权领域引发的震动是具有爆炸性的，而且还有缠绵不绝、发展衍生之势。从最初两家厂商的争执，到第三者唯美德的出现，再到2月17日盛大召开新闻发布会，事件的真相正在一点点地揭开。更令人惊喜的是，"传奇"在华6000万玩家群体也团结了起来，以集体的力量积极参与商业博弈，维护自己的正当权利。





编辑导语

在本期杂志的制作流程已近尾声时，从网上看到了一则消息：微软收购了Connectix公司。尽管在每次例行的采编会议上我所收集并通报的软件新闻中“微软”二字总是频频出现（Walker大人：这种高级机密也敢随意泄漏！拖出去——），而且在我的栏目中总有一半以上的文章在介绍微软的产品（如果把其他软件的运行平台也算进去……），退一步讲我对微软的日渐扩张已经麻木——这条新闻还是实实在在震惊了我。在PC上使用过虚拟操作系统环境的朋友，一定会对Virtual PC和VMWare有所了解，这两个软件可以在Windows系列操作系统上完美虚拟包括Linux、BSD、NetWare、Solaris、OS/2在内的各种主流操作系统的运行环境（敬请留意下期相关文章）。我个人常用的是Virtual PC，曾经被它的完美设计而惊叹——而这款软件，正是Connectix公司的主打产品。本次收购后的结果极有可能就是：在Windows将来的系统（或许就是在最近定名的Windows Server 2003）中，将会出现一款整合在系统中的组件，你可以在其上运行任一款操作系统——无论是出于学习、个人应用还是提供商业服务——因有容而大，微软无疑将成为新标准的制订者。

作为一个软件编辑，有时我会觉得自己是在静观这个行业的变化，微软的光芒虽然总是掩盖众多星星的光芒，但也会有黑夜让我看到这些虽然微弱却灿烂的星光，我暗自祝福当有一天它们中的一两颗走近我们时，会发现它们原来也是一个太阳。可有的时候，又会试图让自己的感情离开这个行业远一些，用冷静而经济的头脑来思考它的运转，这时就会一再发现微软市场与资金运作的成功之处——有时甚至可以用“艺术性”来形容它们。当然偶尔也会设想一种情景，自己如果是软件制作行业的关键从业人员，将如何应对这种温情、艺术而又满含侵略性的市场策略，例如说：我是Connectix公司的决策者……

——那我一定会选择与微软决离。尽管在上个世纪或更早一点的时候，就有越来越多的人相信，所有的生产资源包括资金、劳动力与技术的流向都会受一只看不见的手（即市场规律）的支配，因为人类的本性已经决定了会在最大程度上利用好这些东西。不妨相信这是自然的，就像中国地势决定了必定“一江春水向东流”一样。然而逆“自然”的行为总会在每个时代中发生，当一个行动的价值并不能通过当前主流的价值观取得意义，而它又不是恶意性的，总有理由相信它特殊的价值。当然我更明白芬兰的Linus并不是通过他的空想，而是通过他的优秀作品开创了新的Linux时代——所以尤其在这个很少有人喝彩的年代，要坚信自己的理想，只有用更好的创作来代替长篇的述说。所以我期待着，不断会有新的优异软件作品出现在我与你的面前，让我们实实在在为她们喝彩。

风行水

waterwind@popsoft.com.cn



Windows XP 多用户管理

编者按：有一个故事，讲的是一个满世界寻宝的人最后发现宝藏在自己家的土地下——也许这篇文章讲的系统多用户功能，对一些朋友大概也有类似的含义：系统安全、文件保密、阻隔木马与病毒……都能成为这一篇文章的关键词。

广东 GZ

一、Windows XP多用户环境的实现

1.Windows XP多用户的特性及基本设置

实际生活中使用Windows的计算机用户，大多避免不了在家庭或办公室与别人共用计算机的矛盾。所以，早在Win9X时代，微软就已经开始引入多用户概念。Win9X系列虽然可有多个用户帐号，也可配置不同的桌面，但在用户管理方面实在不敢恭维，其用户密码形同虚设，只要“ESC”就可以进入；而为了阻止非本机用户进入系统，常需借助第三方工具或修改注册表——但最后别人还是可以在安全模式下进入且不需输入任何密码。因此，Win9X的多用户环境实际上完全没有管理和安全性可言。

而从WinNT系列开始的多用户功能发展到Win2000后，就已较成熟。WinNT/2000采用独立用户帐号方式，每个用户都用自己的帐号登录机器，从而实现真正的多用户功能。不过这种转换机制也带来了明显的缺陷：每次用户切换之后，上一个用户的使用环境已被完全破坏，他再次使用机器时，一切都必须从头再来。

现在发展到WinXP的多用户功能在Win2000的基础上又有了较大改进。由于WinXP操作系统采用WinNT/2000内核，在用户管理方面是非常安全的；同时结合了Win9X的用户管理方式，并且有多种登录方式可供选择。由于计算机可能处于两种状态下：一种是加入到某个域中，而另一种则是单独使用或加入到某网络工作组，两种状态下多用户的特性及设置有些不同，故在以下分述。

（1）加入工作组或单独计算机的特性及多用户配置

这种情况下的WinXP中，默认情况下采用欢迎屏幕登录方式，而且安装系统后默认为不需密码点击帐户就可直接进入。针对WinNT/2000多用户环境的主要缺陷，微软在新系统引入了共享环境中用户间快速切换的技术和远程桌面功能。在加入工作组或单机的WinXP系统中，所有用户帐号都被设置为可随时登录的状态。换言之，可以同时在一台计算机上打开多个帐号并在已经打开的帐号之间进行快速切换。而这一切只需要点击“注销”→“切换用户”即可（图1）。



图1

在基本了解WinXP多用户功能的特点后，不妨来看看多用户环境的基本设置和操作。熟悉WinNT/2000的用户都知道，系统的安全建立在给不同用户分配不同权限的基础之上。而在此基础上，更进一步使用NTFS文件系统可通过设置文件夹的安全选项来限制受限用户对文件夹的访问，所以要实现真正意义上的安全权限控制，文件所在分区必须采用NTFS文件系统格式，否则多用户之间的文件安全保密就是一句空话了。所以，除非特别提出，下文均是以一台硬盘全部划为NTFS文件系统，装有Windows XP Professional中文版的计算机为例进行说明。

还记得安装完WinXP需要设置登录密码吗？大家会发现这个密码在安装完系统后根本就用不上，因为系统安装后第一次启动会马上要求你创建至少一个新帐户，第一个新帐户默认为计算机管理员，而接下来进入系统后就是使用新创建的帐户登录了。所以虽然以后的WinXP正常登录界面中不会出现Administrator这个帐户，但实际上这个帐户是存在的，你只要在启动时按F8选择从安全模式启动就可以看到（图2）。尽管不明白为什么微软要把这个帐户隐藏起来，但很明显，要安全使用多用户环境，那么计算



图2

机的管理者首先就应注意这一帐户。不少用户在安装系统时会习惯性地略过输入密码这一步，所以不要因一时疏忽而留下系统安全漏洞。当然也有补救方案，就是以安全模式登录将Administrator帐户的密码修改或干脆删除这个帐户。这样处理以后，就可以真正保证计算机管理员的权限安全性。

WinXP多用户功能的基本设置都可以通过控制面板“用户帐户”项目完成。通常来说刚安装好的WinXP系统会至少建立一个有计算机管理员权限的帐号和尚未启用的Guest（客人）帐号，例如笔者手上这台机器，就有一个名为GZ的计算机管理员帐号和一个未启用的Guest帐号。上文曾经提到WinXP默认帐户是没有密码的，所以在登录画面点击就可以进入（如果只有一个帐号，Windows XP就会自动登录），所以我们首先就要为帐户添加密码。在“控制面板”中打开“用户帐户”（图3），单击帐户名“GZ”进入帐户设置面板（图4），然后单击“创建密码”选项进入密码设置面板（图5）。在“输入新密码”和“再次输入密码以确认”中，键入新密码，也可以在“输入词或短语作为密码提示”中输入描述性或有意义的文本，以便于用户记住密码（这是所有用户都可见的）。单击“创建密码”按钮完成GZ帐户的密码设置。那么再次使用此帐户登录Windows XP时，就必须输入密码了（图6）。由于Windows XP的控制面板采用向导式分类视图风格，用户设置使用起来非常简单方便，所以你不用学习都可轻易在这里完成所有的用户管理操作。


图3


图4

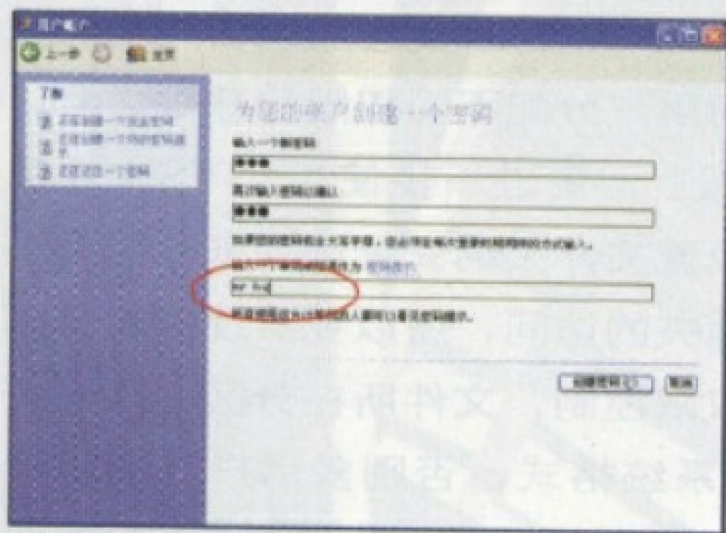

图5


图6

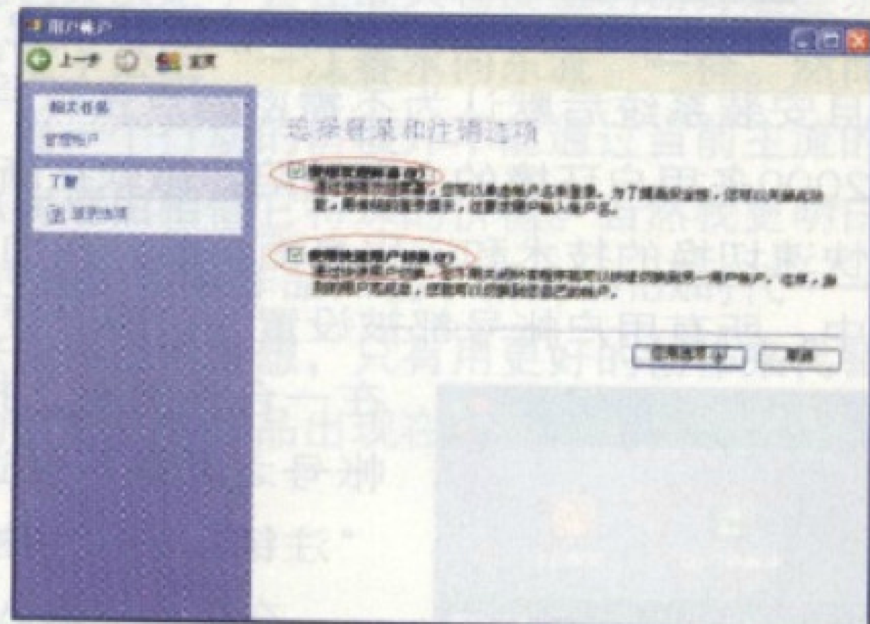
与添加密码的操作类似，其它诸如增加、删除用户帐户，修改具体帐户的名称、密码、图片、类型等操作，也都可以按照指示逐步完成。有些操作只有计算机管理员有权限执行，具体可以查看WinXP的帮助中心，这里就不详述了。值得注意的设置是，WinXP拥有两种方法登录计算机，默认的是“欢迎屏幕”这种快而简单的登录方法，只需单击帐号并输入密码（如果有的话）就可登录，这也是Win9X系列用户的习惯方式；但WinXP还是保留了WinNT/2000系列的“传统登录提示”的方式，它要求输入用户名和密码，更加安全（图7）。显然，如果你是一家人共用机器，用“欢迎屏幕”方式登录更方便，但如果是在办公室等公共场合共用机器，还是设置为“传统登录提示”的方式更为妥当。更改它只要单击“用户帐户”面板的“更改登录和注销方式”在设置页面上把相应选项勾选即可（图8），注意这里还可以禁止“用户快速切换”功能，其需要禁止原因和登录方式的切换也是一样的，即“安全”。所以要结合自己共用计算机的具体环境来灵活设置登录方式和“用户快速切换”功能。


图7

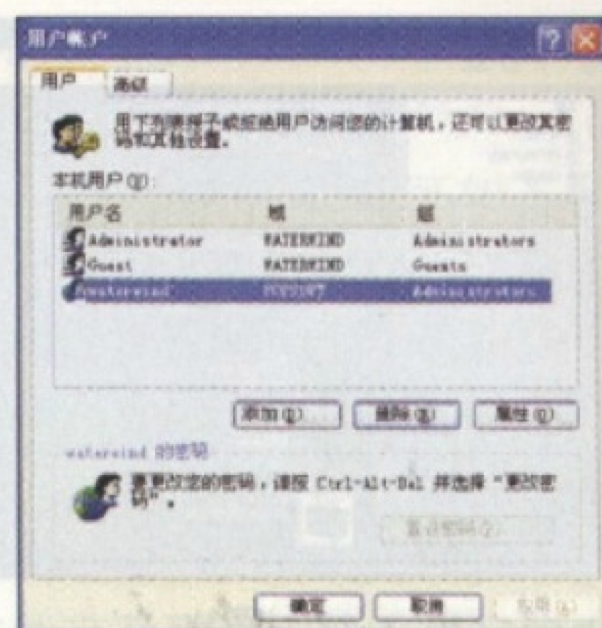
另外，上文提到，WinXP的Administrator帐户默认模式下无法看到，也无法登录这个帐号。不过你可以采用“传统登录提示”方式手动输入“Administrator”登录。那有没有办法在“欢迎屏幕”方式下以此帐户登录呢？答案是肯定的。打开注册表编辑器，找到HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\Microsoft\Windows NT\CurrentVersion\Winlogon\SpecialAccounts，打开次级主键UserList（如果没有都可自己建立），在右边新建Dword值，命名为“Administrator”，然后修改键值为1即可。重新启动机器，“欢迎屏幕”方式上就出现了Administrator帐户。

（2）加入域的计算机特性及多用户配置

加入域的计算机会受到域策略的影响。与工作组或单独计算机相比，系统不具备快速切换用户的功能，而且只能以“传统登录提示”的方式登录，上面讲了，这样设计能有更高的安全性。同时如果计算机加入了域，控制面


图8

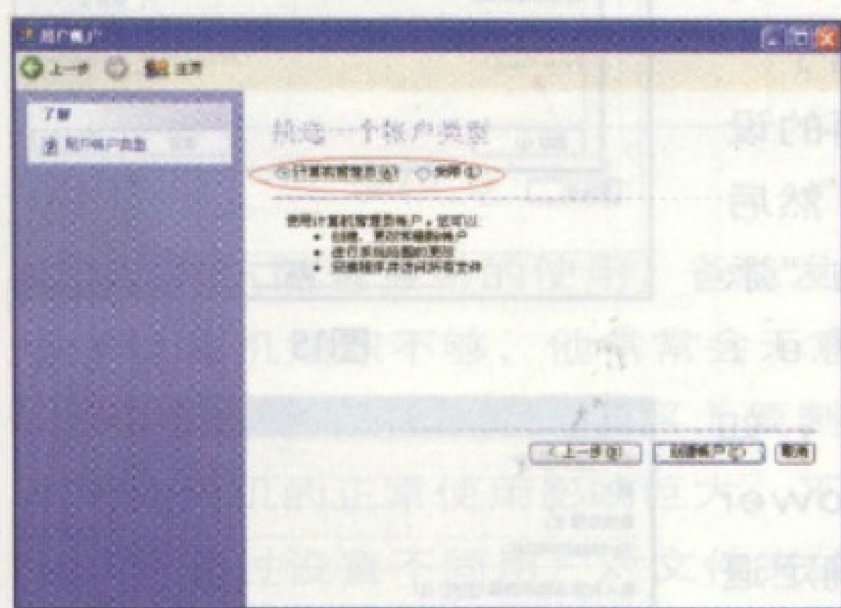
板中“用户帐户”的设置界面也会稍有不同，更接近于WinNT/2000中的设置（图9）。因为大多数用户都是在工作组或单独计算机上工作，此外域中计算机的用户设置也同样简单，这里就不详述了。


图9

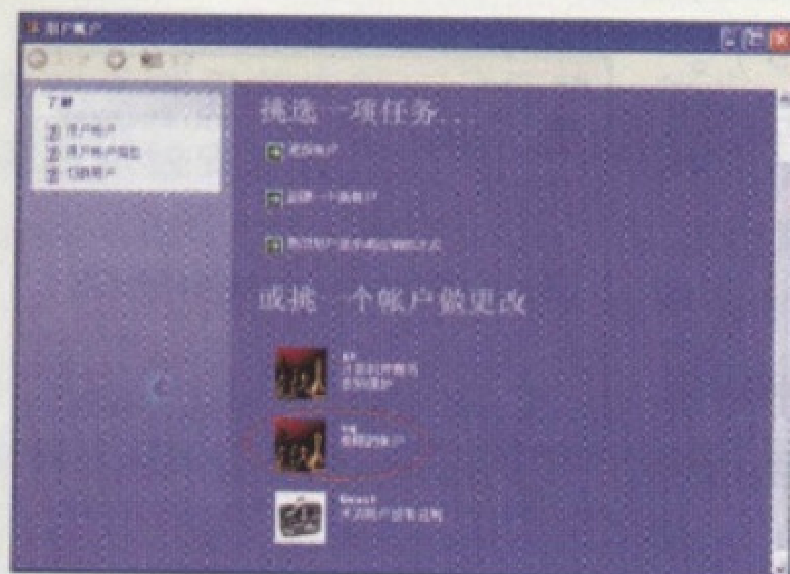
2.Windows XP各类用户的权限

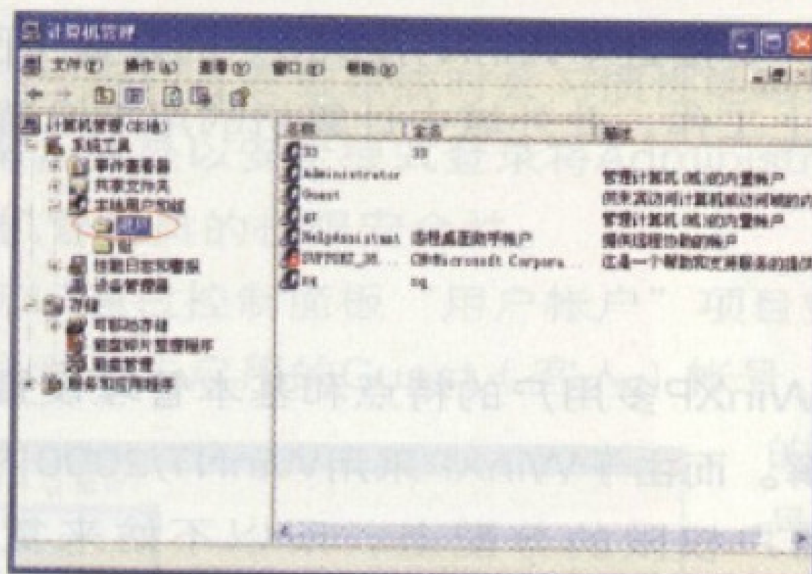
要对用户管理作出合理的设置，仅了解WinXP多用户的特点和基本管理设置显然不够，我们必须要对用户管理机制作更多的了解。而由于WinXP采用WinNT/2000内核的用户管理安全机制，这种安全机制建立在用户权限的分配上，所以不妨来复习一下Win2000的用户分类及相应权限。

Win2000中的用户分为3类。第1类是标准用户：该用户可修改大部分计算机设置，安装不修改操作系统文件且不需安装系统服务的应用程序，创建和管理本地用户帐户和组，启动或停止默认情况下不启动的服务等，但不可访问NTFS分区上属于其他用户的私有文件。第2类是受限用户：该用户可操作计算机并保存文档，但不可以安装程序或进行可能对系统文件和设置有潜在破坏性的任何更改。第3类是其他用户，又可分为6种：（1）Administrator（系统管理员）——有对计算机/域的完全访问控制权；（2）Backup Operator（备份操作员）——可以备份和还原计算机上的文件，而不论这些文件的权限如何；还可登录到计算机和关闭计算机，但不能更改安全性设置；（3）Guest（客人）——权限同受限用户；（4）Power User（高级用户）——权限同标准用户；（5）Replicator（复制员）——权限是在域内复制文件；（6）User（普通用户）——权限同受限用户。


图10

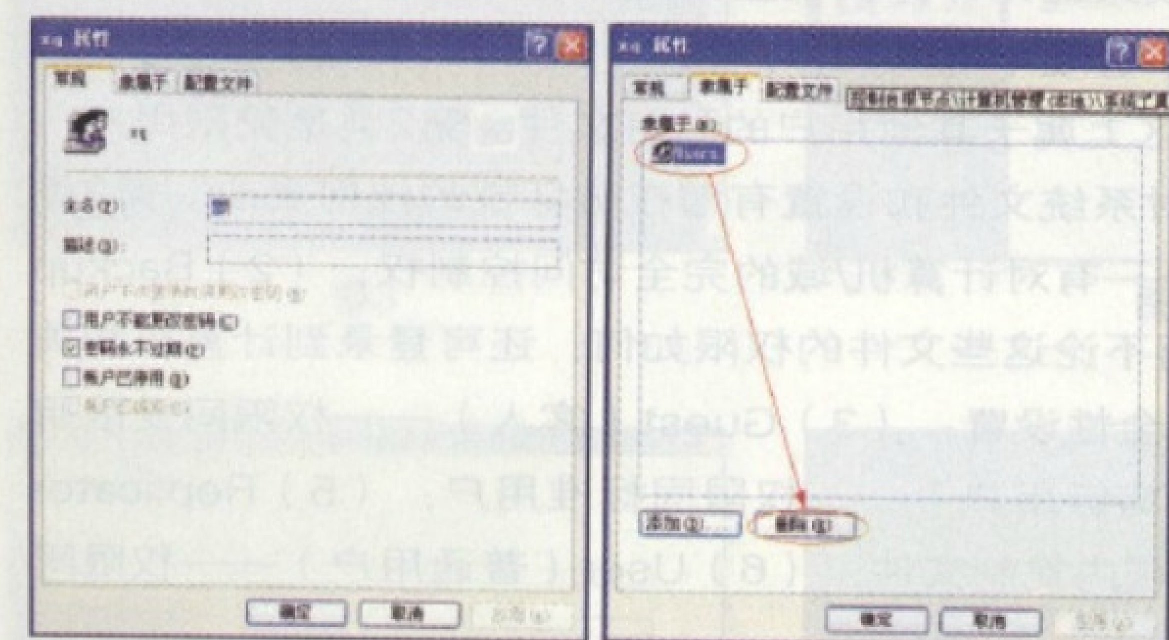
回到WinXP。它的用户分类、权限其实和Win2000基本一样（各类用户权限详细情况可参考WinXP帮助中心），你同样也可以利用用户的分类来保护计算机在多用户环境下的安全。以工作组或单独计算机为例，在默认情况下，使用WinXP只能够创建2种类型的用户：计算机管理员（Administrator）和受限用户（User）（图10），似乎管理的灵活和方便远不如Win2000。其


图11


图12

实WinXP只是将其他用户类型隐藏起来了，我们还是可以在控制面板里创建。这里提供2种简单的方法，以下以创建Power User帐户为例，其余帐户类型的创建类似。

方法1：首先在“控制面板”→“用户帐户”中创建一个任意权限的用户帐户（如受限类型），用户名和密码自己设定（如xq，图11）。完成以后，使用Administrators组中任一帐户登录，打开“控制面板”→“管理工具”→“计算机管理”，点击左边的“计算机管理（本地）”→“系统工具”→“本地用户和组”→“用户”（图12），然后选择刚刚建立的用户帐户xq，双击其打开帐户属性（图13），进入“隶属于”选项卡，我们会看到里面的设置为Users，选择Users，然后删除（图14），接着点击“添加”，输入“Power Users”，并点击“检查名称”（图15），如果没有问题就会看到“<计算机名>\Power Users”的提示（图16），设定完成后确定退出，以后xq就是Power Users成员了。


图13

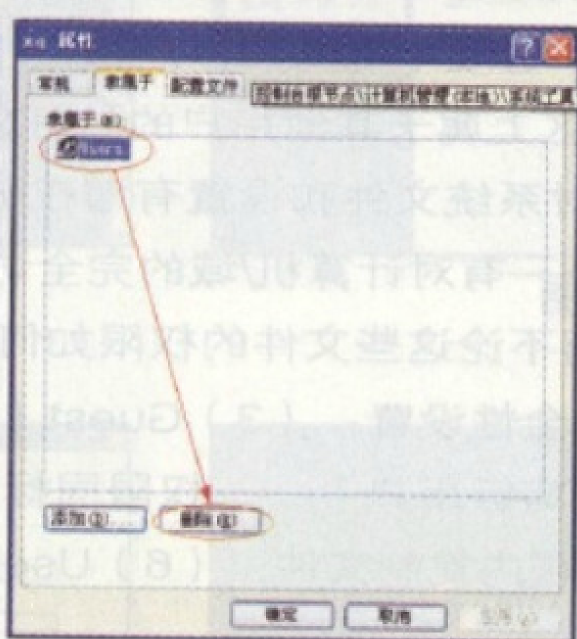
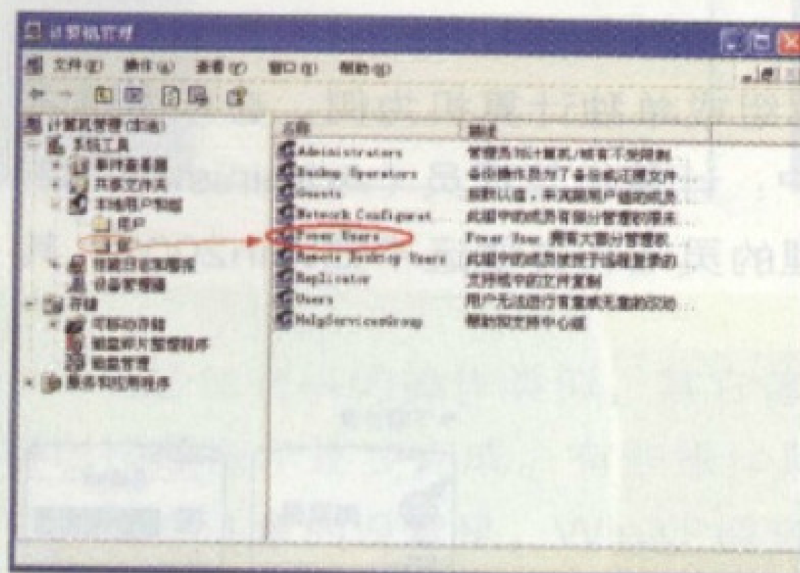

图14

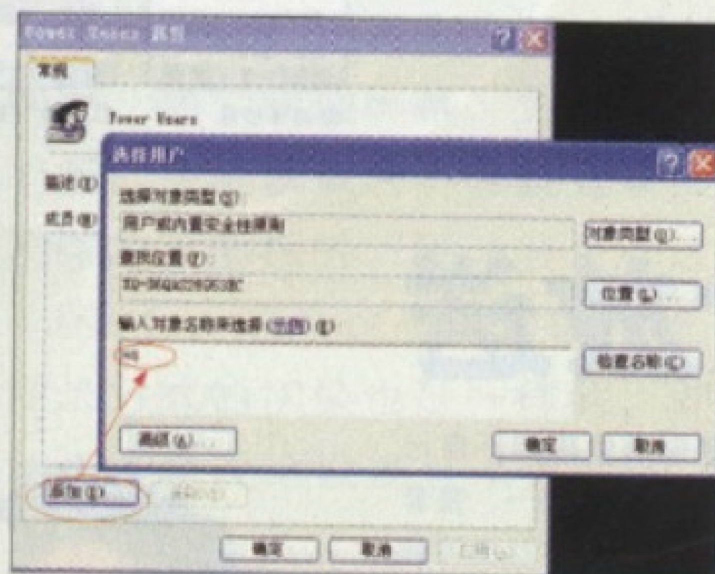
图15

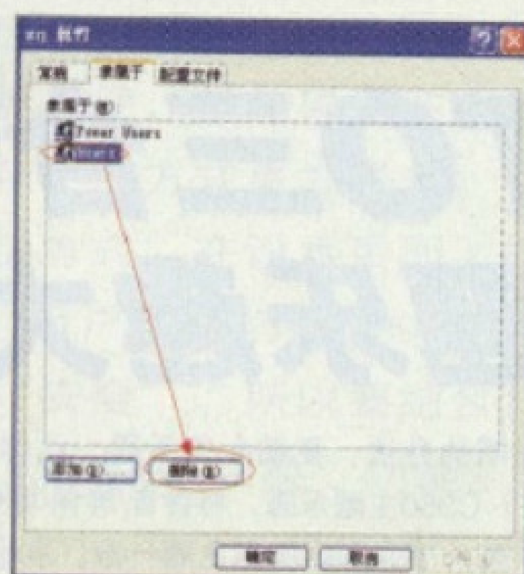
图16

方法2：前期步骤同方法一，只是进入计算机管理后，选择“本地用户和组”下的组（图17），然后双击右边的“Power Users”，点击添加（图18），输入“xq”后检查，如一切正确将会出现<计算机名>\XQ的提示，确定退出后到前面用户里面察看xq的“隶属于”，会看到同时隶属于Users和Power Users（图19），删除前者即可。


图17

当然也有最简单的方法，即直接在“计算机管理”中创建用户然后修改，方法是在“计算机管理（本地）”→“系统工具”→“本地用户和组”→“用户”上点击鼠标右键，选择创建新用户并授予相应用户权限即可。修改过的用户类型在WinXP的登录界面中会显示为“未知帐户类型”，不过不会影响它的实际应用（图20）。


图18


图19

这样在了解各类用户帐户及其相应权限后，就可以在实际应用中对用户作相应分类，并给予相应权限，以保证各用户相互间的安全保密性和整个系统的安全保密性。最后，在进入实际设置前，如果你查看过WinXP的帮助中心，肯定就会发现WinXP的用户帐户管理说明实际上分为单机多用户和网络多用户两种形式，下文将分别说明这两种形式下的多用户应用。


图20

二、Windows XP单机多用户的实际应用

1.单机多用户的权限分配

通过上文我们知道，对于单机多用户环境，将所有的用户进行合适的分类而授予相应的权限就可以有效管理计算机。但应用到实际中，我们究竟能做那些具体工作呢？不妨来假设有一家3个人共享1台计算机——精通计算机应用的爸爸、



图21

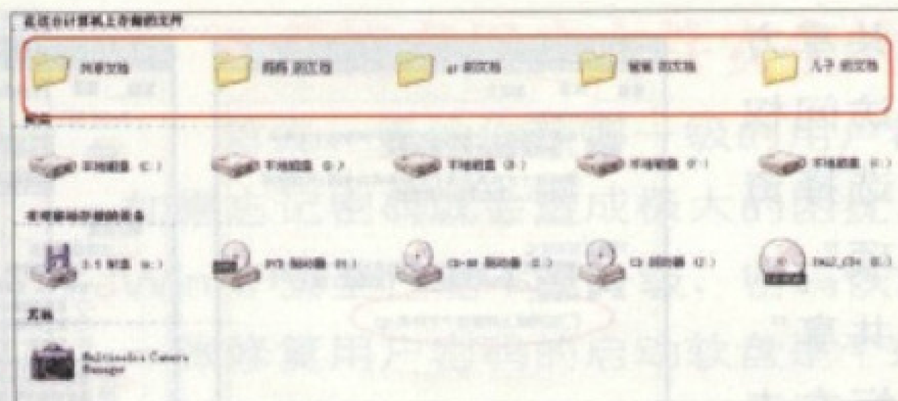


图22

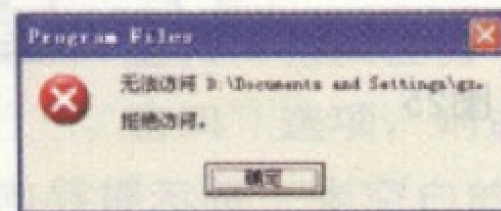


图24

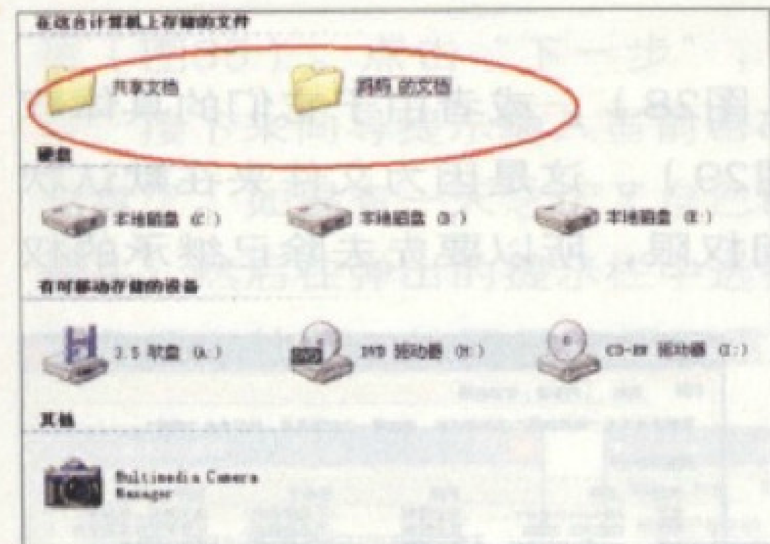


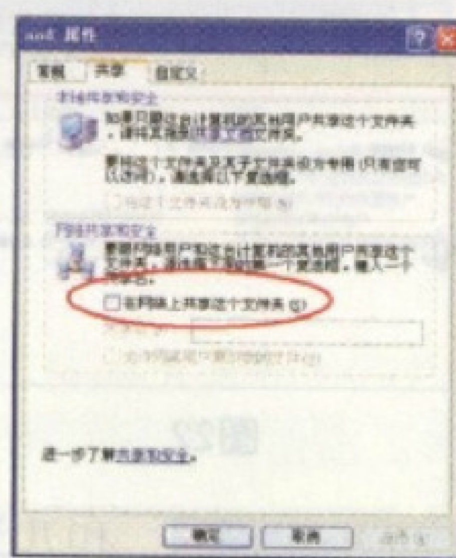
图23

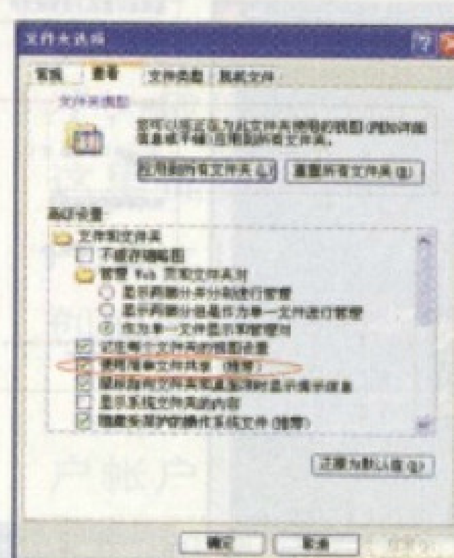
不关心计算机技术的妈妈和10岁左右的儿子。

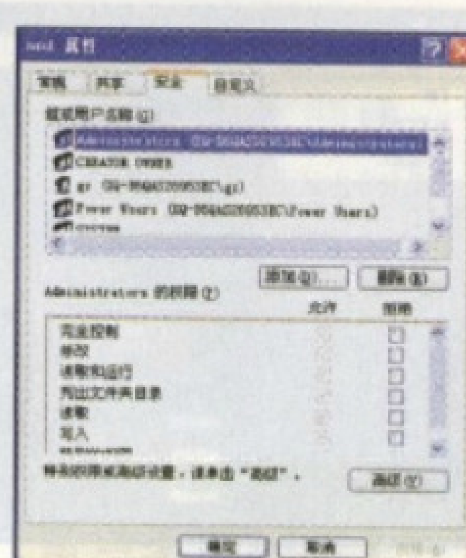
那么相应用户权限分配可如下设置：爸爸是计算机管理员，出于安全的考虑，平常的计算机使用中不应使用管理员身份登录，爸爸为自己分配了一个Power User或User类型帐户，而妈妈和儿子分别拥有自己的User帐户（图21）。此时系统为不同的用户建立了不同用户文件夹及配置文件（用户对这个自己独有的文件夹拥有完全控制的权限）。如果使用管理员用户组的用户登录，“我的电脑”视图中可看到所有本地登录用户的“XX的文档”文件夹，此外还有一个共享文件夹（图22）。而其他类型用户则只能在此处看到自己的“XX的文档”文件夹，而无法看到其他登录用户的文件夹（图23），即使直接在硬盘上能找到其他用户的相关文件夹，也不能访问文档（图24），除非得到授权。这样就保证了除管理员外，其他用户独有文件相互之间的安全隐私性，同时也保证了普通用户在使用中不会对计算机系统造成安全危害。这时系统的日常运作基本上是安全的。

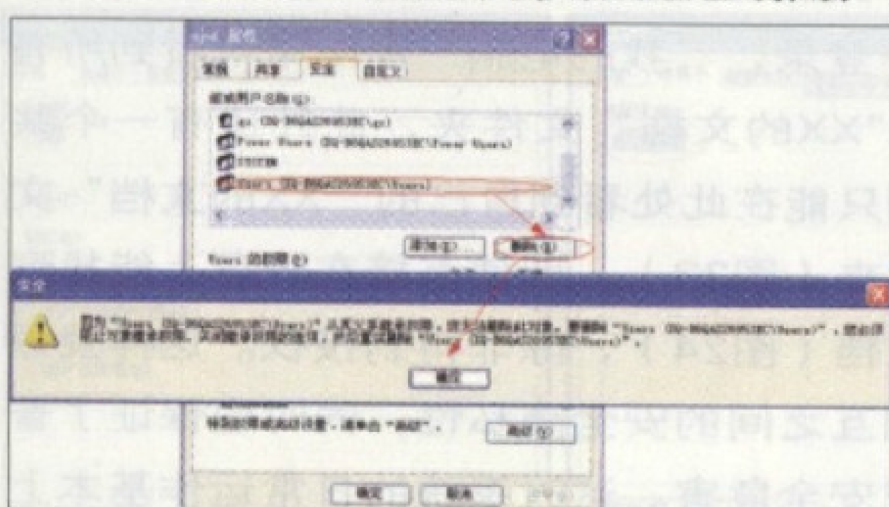
但是，随着日常的使用，爸爸发现，正处于充满好奇年龄阶段的儿子对计算机里的一切充满了探索的欲望，然而由于计算机知识不够，他常常会无意识地对硬盘上其他用户创建的文件或应用软件进行运行、修改、删除等破坏工作，又或者在硬盘的系统分区上复制大量文件而使该分区消耗殆尽等。虽然用户权限的限制不至于损害系统，但这显然对计算机的正常使用影响巨大，不关心技术的妈妈甚至有时也会犯这样的错误。这时爸爸就可以管理员身份登录计算机，通过设置不同用户对文件夹的访问权限来解决这一问题。

首先，由于WinXP默认的是文件简单共享方式，这种情况下无法为文件夹或文件设置访问权限（图25），所以要去掉这一默认方式。选择资源管理器的菜单项“工具”→“文件夹选项”，进入“查看”选项卡，将“使用简单文件共享”前的复选框勾除即可（图26）。之后用鼠标右击要设置权限的文件夹（也可是整个硬盘分区），在弹出的快捷菜单中选择“属性”，并在属性对话框中选择“安全”选项卡（图27），在这里就可添加或删除不同访问权限的组或用户。

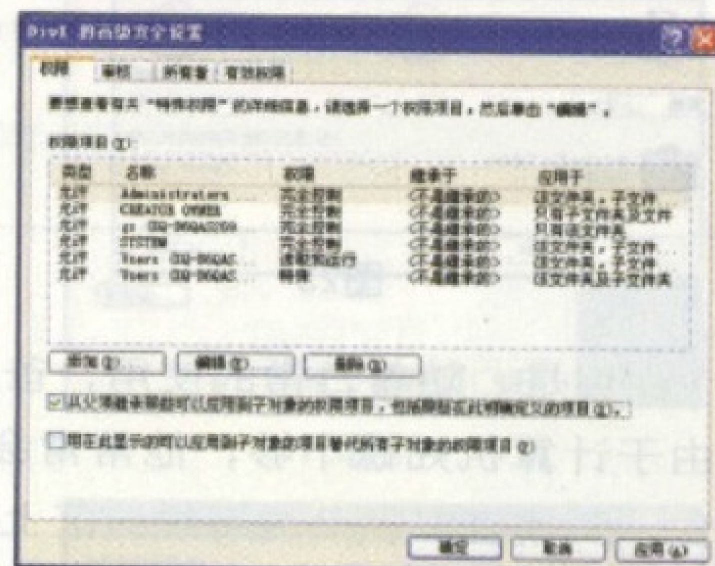

图25

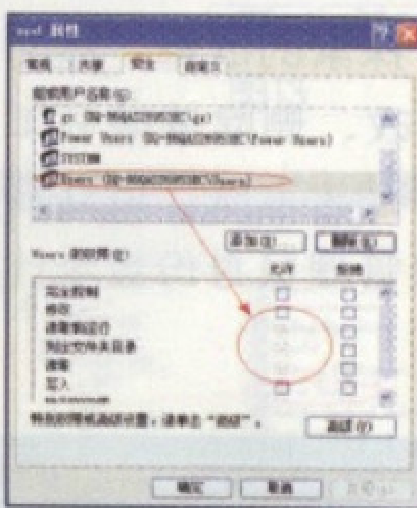

图26


图27

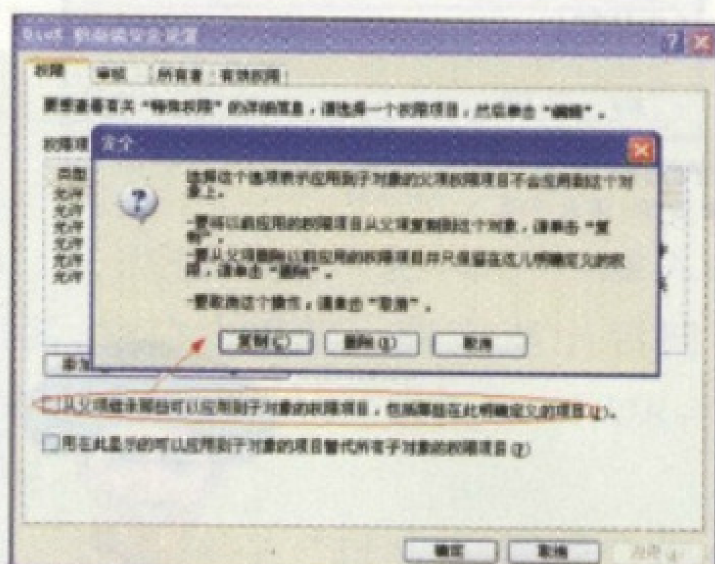

图28

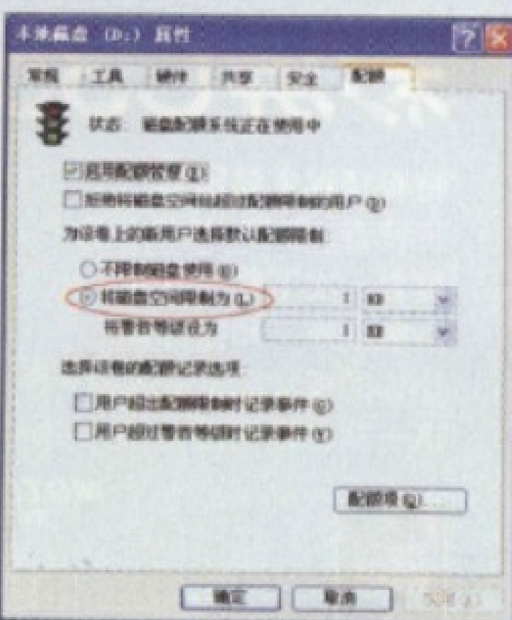
有时我们会发现无法删除组或用户（图28），或者由于它们的具体权限在权限列表中是灰色的而无法修改（图29）。这是因为文件夹在默认状态下继承了上级文件夹或系统分区的访问权限，所以要先去除已继承的权限才能修改。点击“安全”选项卡上的“高级”按钮，查看文件夹的高级安全设置对话框（图30）。在文件的高级安全设置对话框下方有一个“从父项继承那些可以应用到子对象的权限项目，包括那些在此明确定义的项目”复选框，这个选项就是用来设置权限的继承，取消复选框的选择，这时又会弹出另一个对话框（图31），如果此处选择“复制”按钮，那么该文件夹将保留上级文件夹继承下来的权限，但若以后上级文件夹权限被修改，就不会影响本文件夹；如果选择删除，就将删除所有继承自上级文件夹的权限，只保留用户单独为该文件夹设置的权限。这样就能自由设置文件夹权限了。

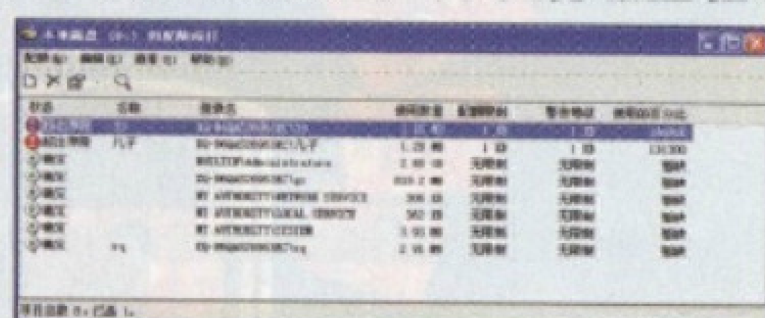

图30

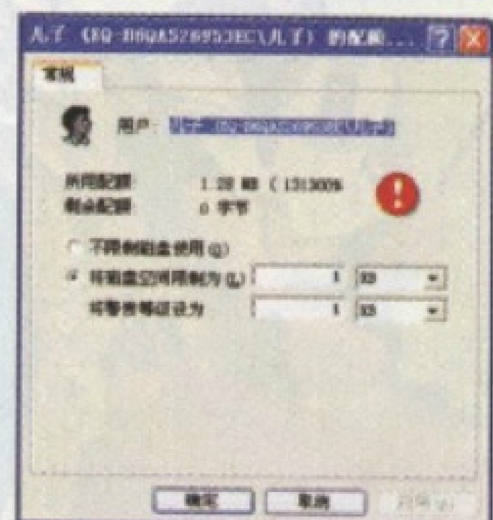

图29

最后，还可限制不同用户能使用的具体磁盘空间来加强管理。具体做法是，在系统磁盘驱动器图标上单击鼠标右键，选择“属性”选项，点击“配额”选项进入配额选项面板（图32）。选择启用磁盘配额。如果你想严格控制用户可使用的磁盘空间，可选择“将磁盘空间限制为”选项，并设置相关数字。接着点击“配额项”进入具体设置（图33），在这里可新建配额项和修改配额项（图34）。

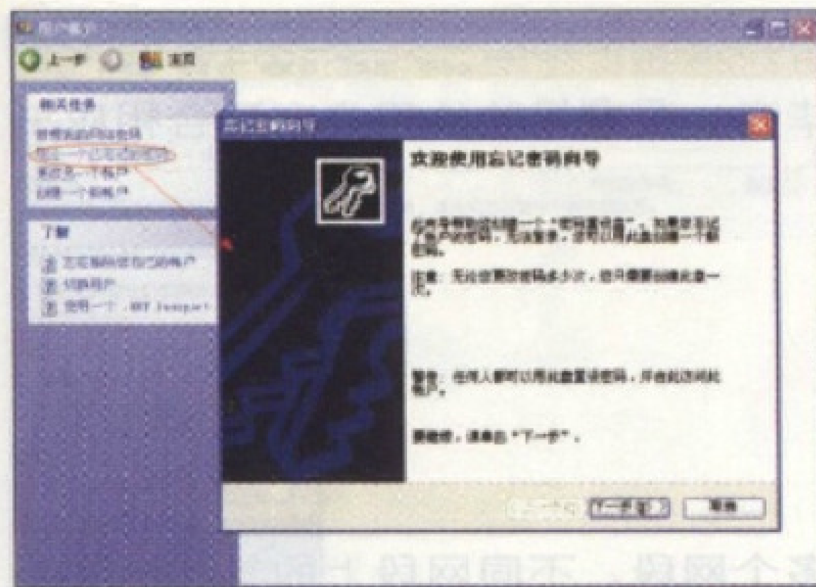

图31


图32


图33

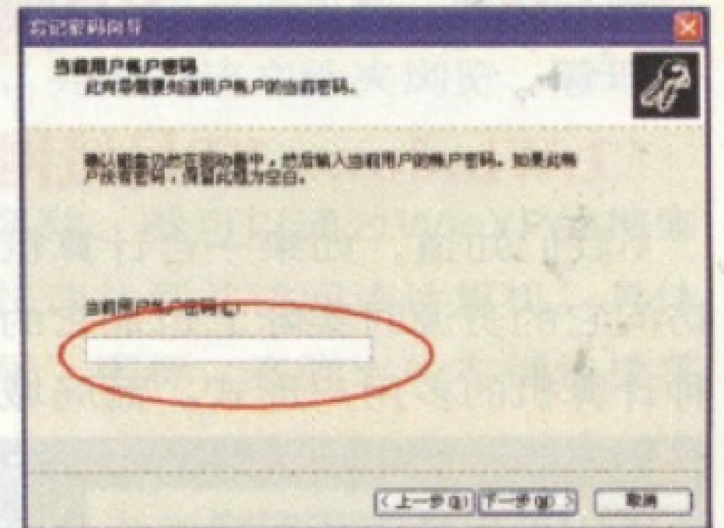

图34

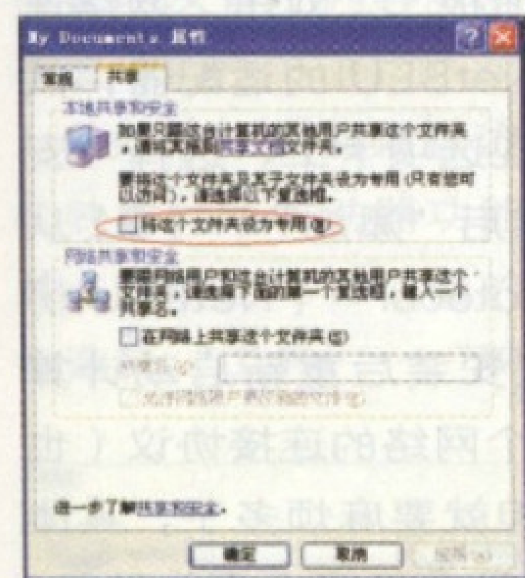
至此，作为管理员的爸爸就可以基本保证计算机的安全和正常使用了。但要正确设置好文件的权限，还需牢记以下原则：（1）权限是积累的——例如某个用户对一个文件有读取权限，而该用户又属于一个组，同样该组对该文件又有写的权限，那么该用户对该文件就有了读和写的双重权限；（2）文件权限超越文件夹权限——如果某个用户对一个文件有写的权限，同时他对该文件所在文件夹只有读的权限，最后并不影响该用户对文件的写权限；（3）拒绝权限大于一切——上面在为用户赋予权限时，都是设置其允许有什么权限，而没有设置拒绝权限，但实际上拒绝权限可以超越其他任何权限，如果你想让某个用户不能访问一个文件夹，那么你可设置该文件夹拒绝访问，这样即使该用户对此文件夹具有访问权限也不行。另外，这里给出管理员在授权时的一些有益经验：（1）为减少工作量，尽可能为组授权，而不要为用户授权；（2）将文件分组，如建一个文件夹专门存放资料，为该文件夹授予权限，而不必为每个文件都设置权限；（3）实行按需分配原则，只授予用户他们需要的权限，这样可提高安全性；（4）当你对可执行文件授权时，尽量授予读和执行权限，而不要再予其他权限，这样可在一定程度上防止病毒的侵害。

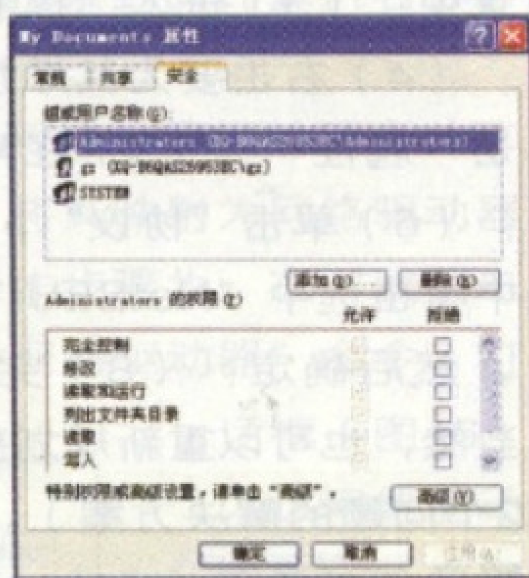

图35

2.单机多用户文件安全的使用事项

首先，无论你是哪一级的用户都要明白，自己的用户密码是安全的关键。如果忘记密码就会造成极大的困扰，虽然有一些技巧可恢复你的密码，但随着WinXP安全性能不断升级，密码恢复将会越来越难。所以未雨绸缪为自己创建一张修复用户密码的启动软盘是个好办法：点击“控制面板”→“用户帐户”，选择自己的帐户进入到控制界面，之后点击窗口左上方“相关任务”下的“阻止一个已忘记的密码”选项，则进入“忘记密码向导”对话框（图35）。点击“下一步”，向导提示将一张空白的已格式化磁盘插入到软驱中，接下来向导提示输入当前密码（图36），输入后经过几秒种便创建完成密码启动盘了。如果有一天忘记了自己的密码，只要在欢迎登录界面点击自己账户右边的箭头，然后在弹出的提示栏中选择“使用密码重设磁盘”，再将先前做好的密码启动盘插入软驱，按照系统提示重新设置密码就能正常登录了。


图36

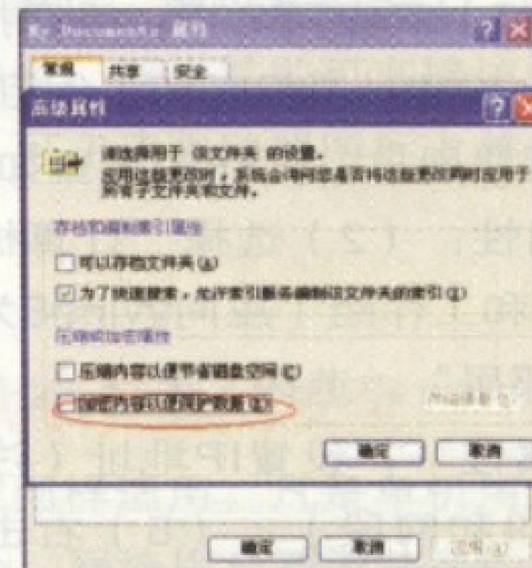

图37

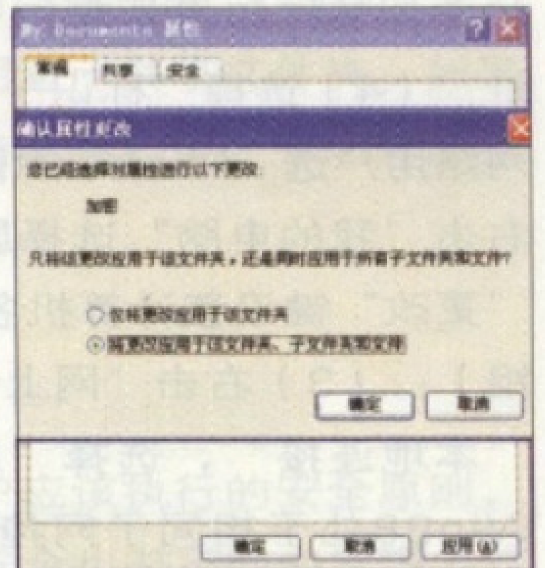

图38

接下来将讨论，单机多用户环境下的普通用户在私人资源的安全和隐私方面的注意事项。

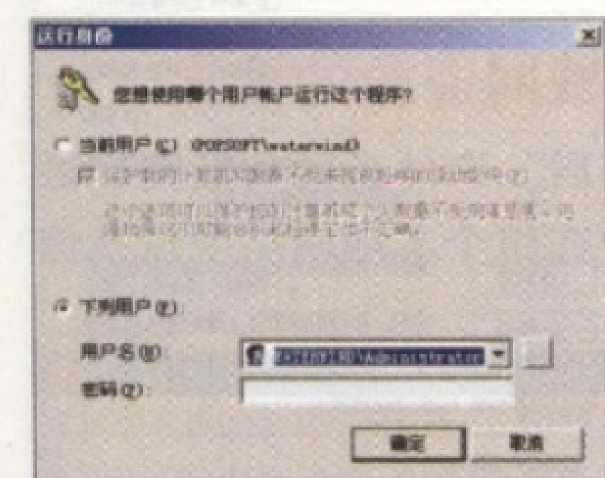
首先，各用户对自己的专有文件夹（即“XX的文挡”）拥有完全控制的权限，如果系统没有取消“简单共享文件”，可在文件夹属性中将某文件夹设置为“专有文件夹”以保护私人资源（图37）。若计算机取消了“简单共享文件”，就可按上文设置用户访问权限来保护（图38）。

通过上述设置，虽然一般用户不能访问受到保护的文件，却不能阻止计算机管理员的访问，故WinXP提供了EFS文件加密功能来解决这一问题。右击要保护的文件或文件夹，选择“属性”→“高级”，勾选“加密内容以便保护数据”（图39），两次“确定”即可；这里如果对文件夹进行加密，会多出现一个对话框，提示是加密文件夹还是加密文件夹及其下的所有内容（图40），加密完成后可看到被加密过的文件或文件夹名被标明为绿色。别的帐号登录系统是打不开这些加密文件的，即使具有最高权限的计算机管理员也不能打开（但他可删除任何文件，包括别人的加密文件）。


图39


图40

作为在单机多用户环境下的管理员，首先要注意日常的运行操作不要以管理员身份登录。因为以管理员身份运行WinXP容易使系统受到病毒、特洛伊木马和其他安全性威胁的侵害。例如不熟悉的Internet站点可能有木马代码，这些代码可下载到该系统并执行。如以管理员身份登录，木马可能会重新格式化硬盘、删除所有文件、新建具有管理访问权限的用户帐户等。所以应该将自己添加到Users或Power Users组中。只有在需要执行管理任务时，如升级操作系统或配置系统参数、安装程序等，再注销并以管理员身份登录。如果觉得登录过于麻烦，也可利用临时为自己分配管理权限的技巧：（1）以安装某程序为例，在右击程序安装文件的同时按住Shift键；（2）在随后出现的快捷菜单中点击“运行方式”；（3）输入具有相应管理权限的用户名和密码（图41）。这种方式对于开始菜单中的应用程序同样适用。


图41

当然，计算机管理员要好好研究控制面板里“管理工具”项目中的“本地安全策略”，这是WinXP最重要的安全设置工具，系统的基本安全设置都可在这里实现，通过它你可以结合具体情况有效制订出机器的安全策略和独特技巧。例如依次选择“安全设置”→“本地策略”→“安全选项”（图42）。在右侧窗格中，双击“关机：允许系统在尚未登录的情况下被关闭”，点击“已停用”单选框并单击“确定”按钮。这样一来，就禁用了“欢迎屏幕”上的关机按钮，在尚未登录的情况下，任何人都无法执行关机操作了！仔细研究和发掘，你能创造出更多的安全管理技巧。


图42

最后需要提醒的是，对于公共场合的单机多用户，如果你的私人文件极为隐密和重要，那么一定要结合其他工具软件来保护你的文件。因为WinXP现有的安全性能还不足以完全保护你的文件，毕竟一些有经验的用户在配合相应工具的情况下，能轻易获取计算机管理员的权限。

三、Windows XP网络多用户的实际应用

1.Windows XP局域网多用户互访的实现

我们知道，如果一台计算机处于局域网中，当其他机器访问它的资源时实际上也是它的用户，这也就构成了另外一种计算机的多用户形式。而局域网分为带有域和不带域两种网络形式，对于加入域的WinXP系统计算机，只要正确设置网络，它与其它处于域中的机器（不管什么操作系统）进行互访几乎没有任何问题。WinXP的帮助中心对域中多用户的说明非常完备，和单机操作略有不同但过程基本相似，所以熟悉了单机多用户的实际应用和管理后，对加入域的WinXP系统的计算机的多用户管理并不困难。因此，这里不对加入域的WinXP系统多用户应用作进一步探讨。

与此相反，日常生活中我们最常见的反而是不带有域的小型工作组局域网，对处于这种情况下的WinXP系统用户，首先要解决的就是与使用其他不同操作系统的机器进行互访的问题。通常来说只要正确设置好局域网中各种操作系统的网络设置，其相互之间就应该可以访问。以一台使用WinXP的计算机和一台使用Win98的计算机新建一个局域网为例。Win98的设置如下：（1）右击网上邻居选择属性；（2）添加文件与打印机共享；（3）双击TCP/IP，设置指定的IP地址；（4）选择“标识”，设置计算机名和工作组；（5）主网络用户选“Microsoft网络用户”。XP的设置如下：（1）右击“我的电脑”选择属性；（2）选择“计算机名”，按“更改”键设置计算机名和工作组（应同Win98为相同工作组）；（3）右击“网上邻居”，选择“属性”；（4）双击“本地连接”，选择“属性”，设置IP地址（注意必须与Win98处于相同子网掩码和网段）；（5）右击“我的电脑”，选择“管理”；（6）展开本地用户和组，右击“用户”，选择“新用户”；（7）设置用户、密码，取消“用户下次登录时须更新密码”选项，而Win98用户使用此用户和密码登录。在如此设置以后（其他Windows 2000等也是类似设置），双方应该就可相互访问共享了。

但是，实际上我们经常会发现这样一种情况，在1个成熟的不带有域的局域网中加入1台使用WinXP的计算机后，网中其他操作系统的计算机与WinXP的计算机不能实现互访。造成这个问题的原因主要有两个：（1）许多小型的局域网均采用NETBEUI（NetBIOS扩展用户接口）协议构建，而WinXP中默认不再对此网络协议提供支持。（2）在采用TCP/IP协议构建的局域网中有多个网段，不同网段上的其他操作系统计算机无法访问WinXP计算机。解决第一个问题的最简单方法是在WinXP上安装NetBEUI协议：（1）将WinXP光盘插到CD-ROM中，进入Valueadd\MSFT\Net\NetBEUI文件夹；（2）将Nbf.sys复制到%SYSTEMROOT%\System32\Drivers目录中，将Netnbf.inf复制到%SYSTEMROOT%\Inf隐藏目录中；（3）进入“控制面板”，双击“网络连接”；（4）右击要为其添加NetBEUI的适配器，然后单击“属性”；（5）在常规选项卡上，选择“安装”；（6）单击“协议”，然后“添加”；（7）从列表中单击选中“NetBEUI Protocol”（NetBEUI协议），然后确定；（8）完成安装后重新启动计算机。当然，也可以重新规划整个网络的连接协议（也是第2个问题的解决方案），但就要麻烦多了，具体选择取决于工作量的大小，还是自己拿主意为妙。

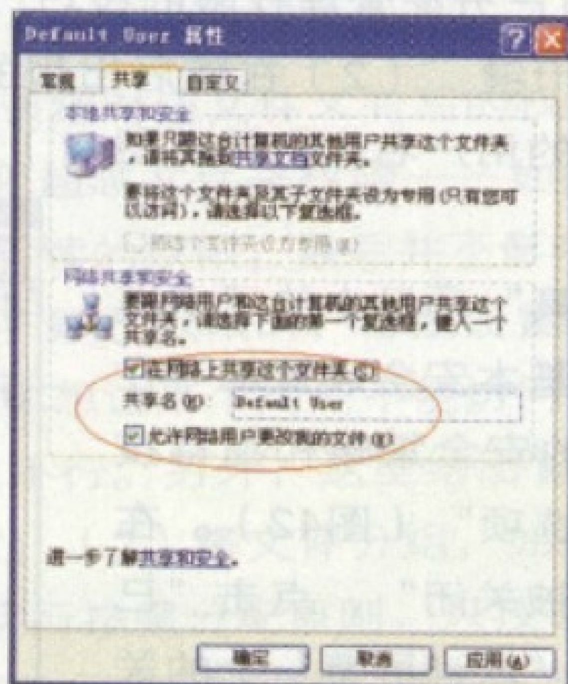


图43

2.Windows XP局域网资源的共享

将WinXP计算机中的某个文件或文件夹设置为共享后，同一工作组的其他计算机就可以访问甚至运行该文件或文件夹中的资源。右击要共享的文件或文件夹，在弹出菜单中选择“共享和安全”，如果计算机使用的是“简单共享文件”，只能设置文件夹的网络共享名和任何网络用户能否读写它（图43）。而若取消“简单共享文件”，就可以设置网络用户连接数量和每个网络用户能否读写（图44）。

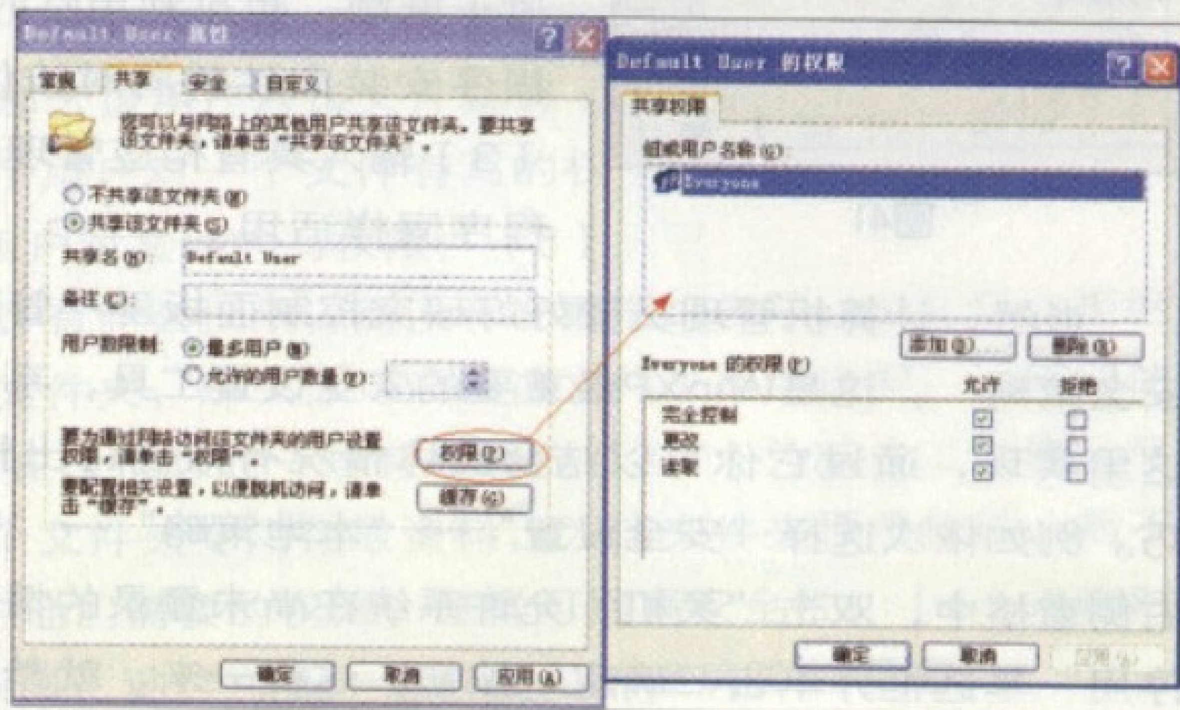
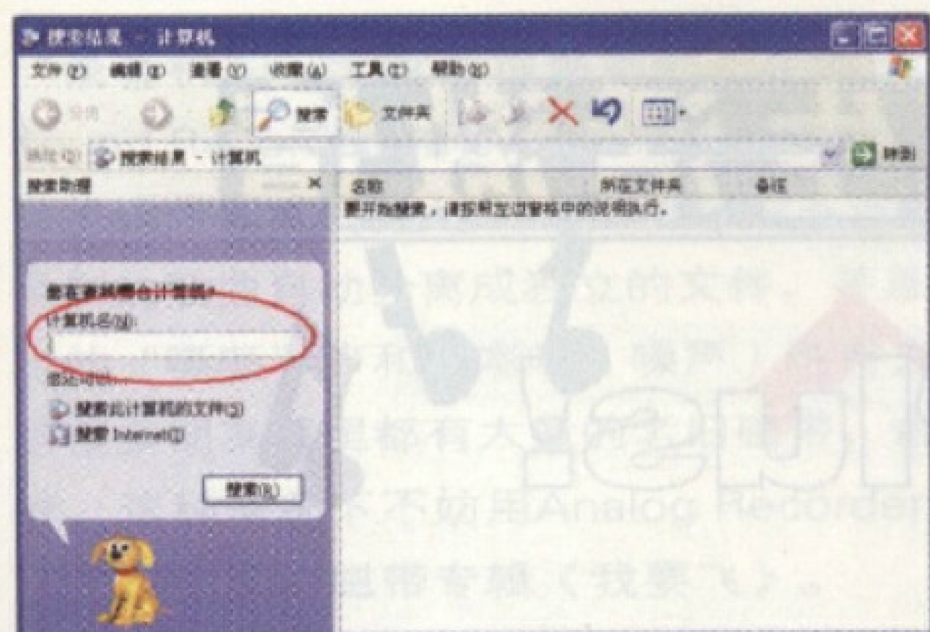


图44

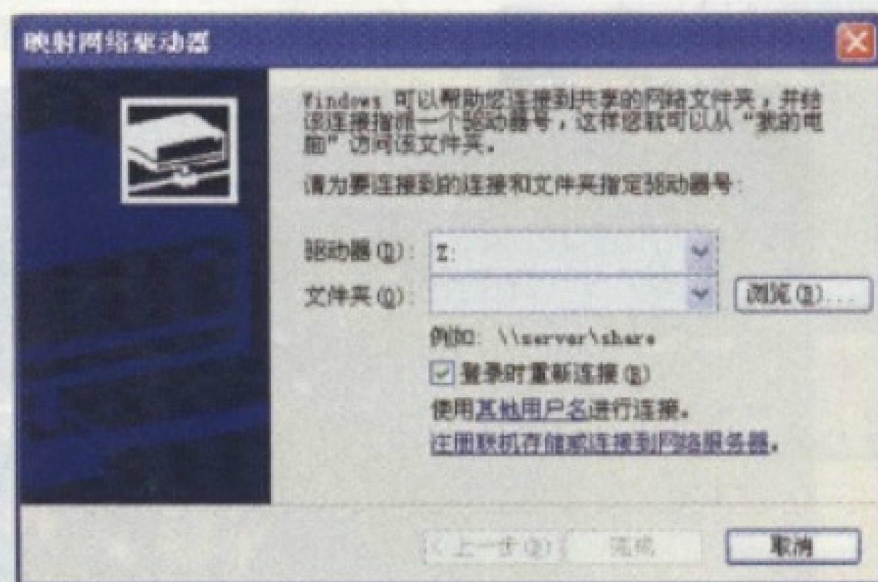
3.Windows XP局域网资源的搜索

在WinXP中，“网上邻居”文件夹的功能得到进一步增强，更加方便了用户在整个本地网络中查找信


图45

息和资源。以前版本的Windows操作系统中，用户所在工作组中的计算机直接显示在“网上邻居”文件夹下，现在则被放入到了“邻近的计算机”文件夹中。通过新的“添加网上邻居向导”，用户可在这个文件夹中建立指向网络资源的直接链接。这里的网络资源可以是其他计算机共享的文件夹，也可以是Internet上的FTP站点。WinXP中，用户还可在“网上邻居”中为自己拥有的Web建立一个Web文件夹，并通过该文件夹浏览、管理和编辑其Web站点的内容。

只要知道所要访问的网上邻居计算机名称，就可以通过WinXP的搜索功能，在一个拥有众多客户机的局域网中快速找到并访问该计算机。具体操作步骤如下：用鼠标右键单击“网上邻居”图标，在弹出的右键快捷菜单中选择“搜索计算机”命令，打开搜索计算机窗口（图45），在窗口左侧的“计算机名”文本框中输入共享资源所在计算机的完整名称，并单击“搜索”按钮，系统会将搜索到的计算机列在窗口右边的列表框中。窗口右侧的搜索结果列表框，将列出所有符合搜索条件的计算机名称、它们的位置以及备注内容。双击搜索到的计算机名称，即可访问该计算机上的共享资源。

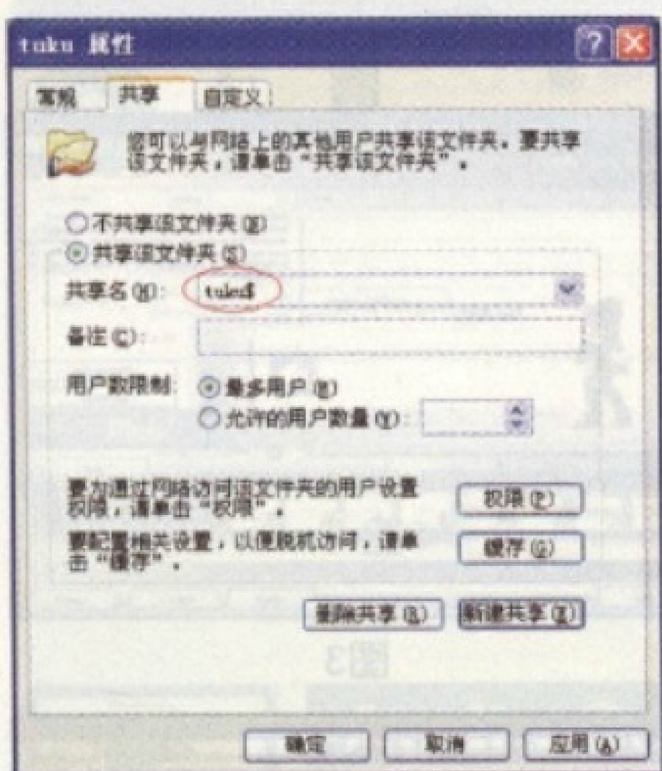

图46

如果你需要频繁访问网络计算机的某个共享文件夹，还可利用WinXP的映射网络驱动器功能，将其映射为网络驱动器，并指定一个逻辑驱动器号。映射网络驱动器的操作步骤为：在“我的电脑”或“网上邻居”窗口中选择“工具”→“映射网络驱动器”命令，打开“映射网络驱动器”对话框（图46）。在“驱动器”下拉列表中选择驱动器名，在“文件夹”文本框中输入该网络驱动器的路径，也可单击“浏览”按钮，在打开的“浏览文件夹”对话框中指定一个网络中共享的文件夹。选中“登录时重新连接”复选框，可在重新启动并登录到网络时，重新探测该网络驱动器。单击“确定”按钮，网络驱动器的添加过程完成。这时打开“我的电脑”窗口，即可看见多了“网络驱动器”（图47），并在其中显示了新建的网络驱动器名，双击其即可直接访问这一共享文件夹。如果以后用户需要断开该网络驱动器，可在该驱动器图标上单击鼠标右键，并从弹出的快捷菜单中选择“断开”命令。

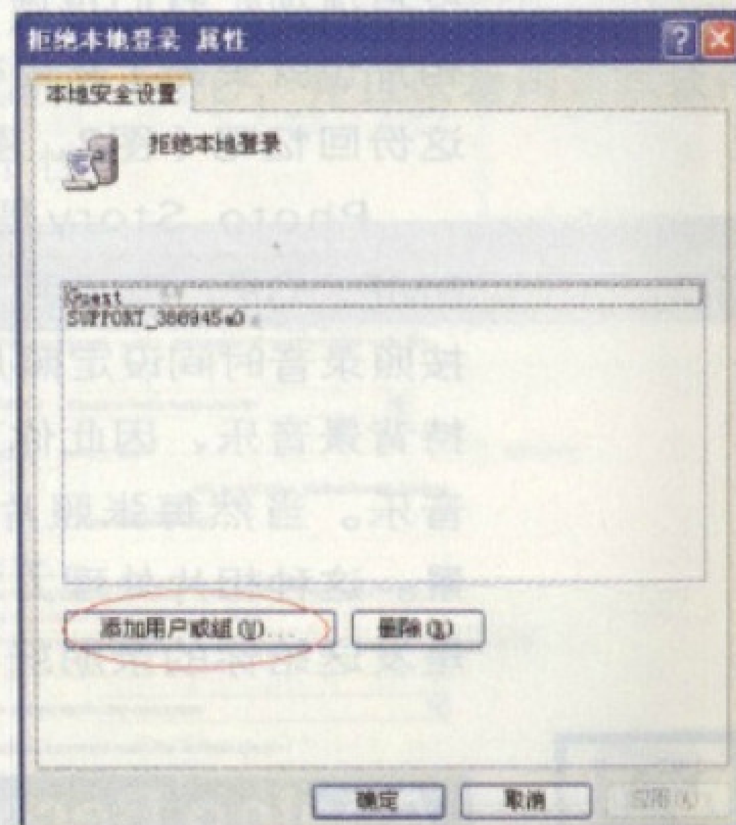

图47

4.Windows XP局域网共享资源的安全

单机多用户的安全原则在这里同样适用，凡是单机用户应该执行的安全原则，网络中的机器也同样要执行。此外，网络用户资源共享的安全也有不同的管理方式和技巧，值得去研究和探索。


图48

这里介绍一个安全共享文件夹的方法，在将资源设为共享时，在网络共享名后面加上一个“$”符号（图48），如此设置后，再打开“网上邻居”时就会发现被设置的共享资源并没有出现。但实际上这个共享资源是存在的。你将资源的实际网络共享名告诉有访问权限的网络用户后，他就可利用上面说的“映像网络驱动器”功能来访问这个隐藏的共享资源。同样的道理，你也可将打印机隐藏起来与你希望访问到的网络用户分享。这也是最大程度保证共享资源安全的方式。


图49

最后，不管是处于哪种局域网中，都一定要在“本地安全策略”上的“安全设置”→“本地策略”→“用户权利指派”中将所有网络用户帐号设置为“拒绝本地登录”（图49），这样就保证了单机登录使用的环境。同理仔细研究“本地安全策略”的设置依然是局域网共享资源安全的最大保证。

数码魔法火柴 点燃生活激情

Microsoft Plus! DME登场

■北京 未知的路


图1

"Plus!"，简单来说就是为大到操作系统小到应用软件而开发的一系列周边软件产品，旨在增加此系统各方面性能和方便使用的人性化设计。熟悉微软产品的朋友可能会听说过随系统发布的Plus!工具包。实际上，Plus!工具包曾经让我在Win9X年代无比兴奋——系统增强、凸现个性、与众不同，实在是难得的体验。而视窗操作系统方面，经历了对WinME这个十足过渡产品的失望以及Win2000的寂寞之后，Windows XP降临了，伴随而来的还有Microsoft Plus! For Windows XP版（图1），然而它可谓"生不逢时"：虽然大幅完善了原系统的多媒体、游戏等娱乐功能，但由于大部分喜悦却都来自于Windows XP的新特性与新模式，正是月华大盛，星星自然无光。

接下来的日子里，除了默然接受微软的"SP打击"（无数Service Pack打击用户信心，想必大家已经习以为常），也看过了人们对WinXP的褒贬，到本年年初，对XP相关产品的兴趣几乎丧失殆尽——这时终于迎来了微软的Microsoft Plus! Digital Media Edition（For Windows XP Only）。由于这款工具包目前仅限于在美国国内销售，所以也是费了一些周折才拿到，不过使用所带来的炫目感觉早让笔者将这些周折抛之脑后了（图2）。下面请随着文图，一起来看一看这款由于使用了"!"符号、而被称为"火柴"的工具包都有哪些充满魅力的组件


图2

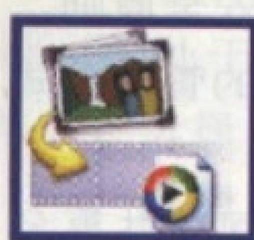
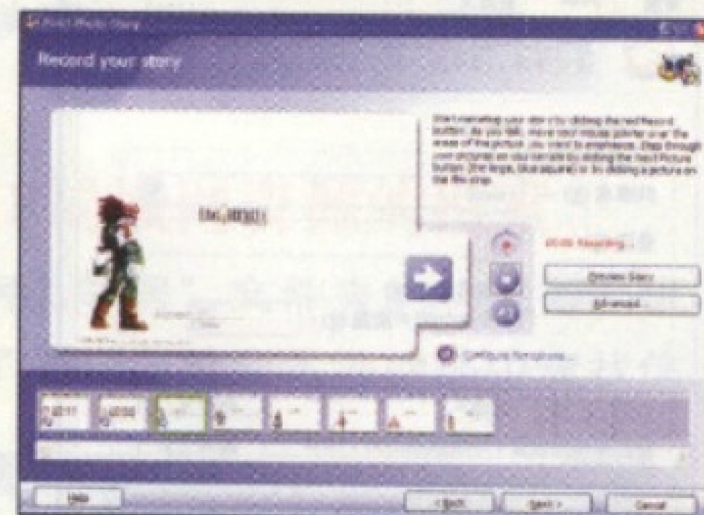
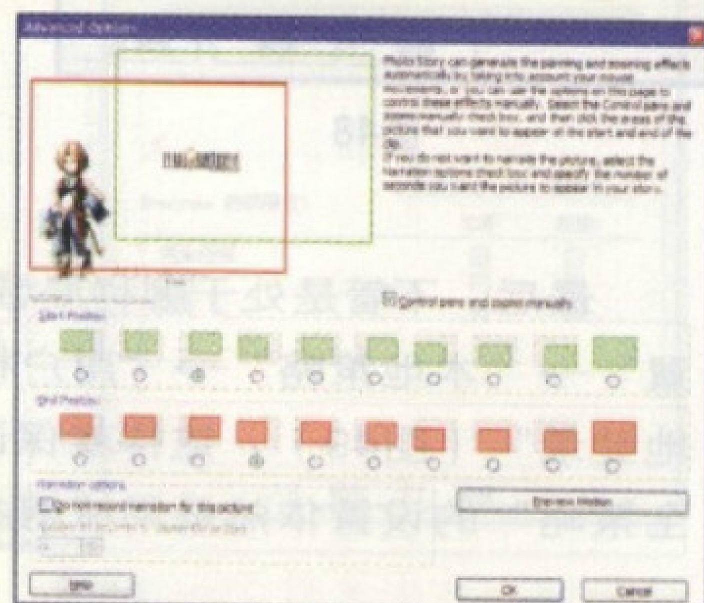


Photo Story（故事相册）：

随着数码时代的来临以及大家消费水平的上升，许多朋友家里都添置了数码相机或扫描仪，因此计算机中也多多少少存放着许多数码相片，每张相片虽只是静止的一瞬，却都有着或长或短的故事，随着岁月流逝，我们也许会淡忘那段精彩的回忆，淡忘掉那段故事，这时相片也就失去了它最有价值的内容——回忆。那么用Photo Story珍藏这份回忆吧（图3，图4）。

Photo Story是一款视频制作软件，它支持照片使用JPEG、BMP、GIF、PNG和TIFF格式，可为每张照片同步录音，由软件自动按照录音时间设定照片显示的时间，最后生成WMV视频文件。软件支持背景音乐，因此你可配合相片进行讲解，同时还可配上符合情景的音乐。当然每张照片的显示方式也可作多种调整，以配合不同的场景。这种相片处理方式简单而有效，制作完成后，无论闲暇时欣赏还是发送给你的亲朋好友，都是件很惬意的事情。


图3


图4



Analog Recorder（录音机）：

Analog Recorder是Sound Recorder（中文Windows系统中名为

"录音机"，大家都很熟悉的一个组件）的功能增强软件（图5）。除打破了Sound Recorder 60秒/次的时间限制外，还特别增加了磁带、唱片挽救功能。你可将磁带或唱片通过声卡与播放设备连接进行同步录制，Analog Recorder可将录制的歌曲自动分离成独立的文件，并且支持"HISS"和"POP"（老式音源发出的"嘶嘶"声和"嘭嘭"噪声）两种去噪模式对来自音源的噪声进行处理。相信很多朋友手里都有大量的老旧磁带，舍不得扔掉，然而听起来却总觉得质量不好，这种情况下不妨用Analog Recorder处理一番试试看——笔者已经完美挽救了王杰早期的磁带专辑《我要飞》。

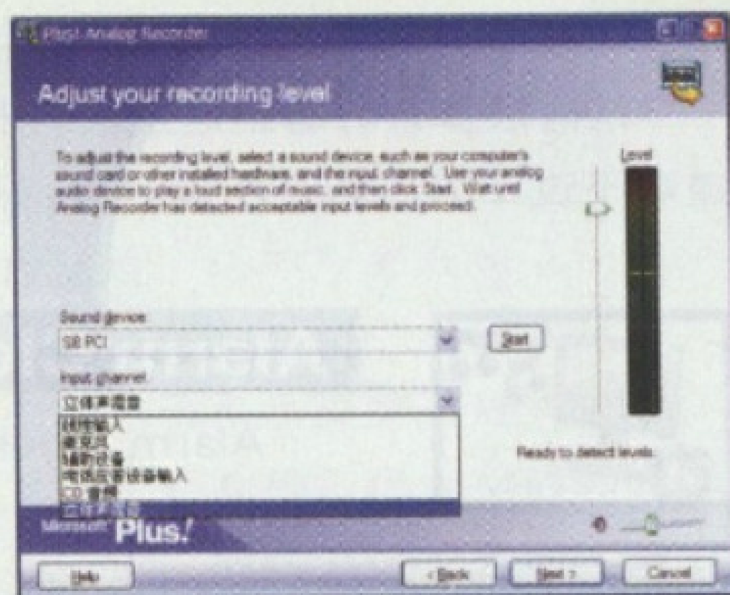


图5

其实很多专业软件如Sound Forge等都有强大的去噪功能，不过操作相对繁琐，而Analog Recorder则相对要简单得多。为了一个去噪声功能而购买专业音频处理软件肯定是不划算的，不仅是大材小用，光是购买那些专业软件的花费就是个天价。也许你还会怀疑微软是否在音频去噪声上有足够的经验，但在压缩结束后的提示画面却让笔者大吃一惊，大大的"Powered By Cool Edit Technology"（Cool Edit可是音频处理的骨灰级软件）打消了对Analog Recorder技术问题的所有顾虑。


图6

Dancer（舞者）：

Dancer是一款由真人演绎的随音乐伴舞的软件。在这之前笔者见过两款类似的软件，一款是毫无节奏的卡通人伴舞，可能动画是预先制作好的，无论什么音乐都毫无节奏可言；另外一个不必多提，是一款为了满足低级趣味而制作的舞蹈软件。这里要出场的Plus! DME中集成的Dancer是由舞蹈专家真人表演，从微软网站上可以下载大量的舞蹈角色（每个角色都分大、中、小画面，需分别下载），他们各自擅长不同的音乐，如HIP-POP、Trance、Classic等，并且随着音乐节奏，舞蹈角色会做出不同的动作，过渡平滑自然（图6，图7）。


图7

要想使用好Dancer，可先为播放列表中的音乐文件设置正确的归类。然后在Dancer的设置中对舞者进行"分工"，让他们在自己擅长类别的音乐被播放时，自动站出来为你表演。每个舞者的基本介绍及其擅长的舞蹈类别均可在Plus! DME网站的Dancer细目中查阅。

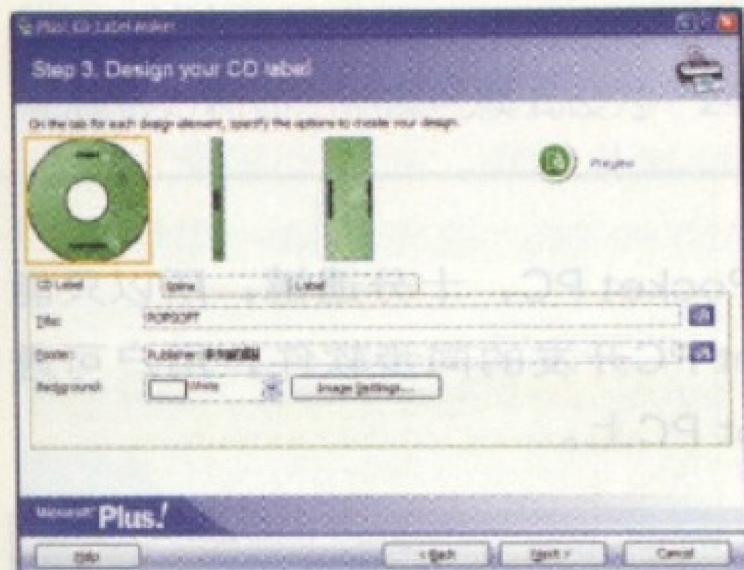


图8



CD Label Maker（光碟封面制作）：

在Windows XP的第一款Plus!中曾经出现过这款软件，这次更新仅仅是界面布局的改变，并且集成了第一款Plus!中CD Label Maker Bounds Pack。这款软件可让大家简单地制作出颇具个性的光盘贴面、光盘盒封面、封底和侧面标签（图8）。通过设置，可详细设定要使用的背景图、光盘类型和光盘题目，如果要制作音乐CD，CD Label Maker还支持将播放列表中的歌曲打印成目录，十分简便易用。如果你使用Analog Recorder或Photo Story录制音乐、制作了自己的故事相册，不妨将其刻录到CD，并且试着用这款软件DIY一套光盘贴面和光碟盒封面，一定非常有个性！

Audio Converter（音频转换）：

微软主推的WMA媒体格式支持"版权保护"，当你在WMA文件中加入"保护标签"后，如果没有许可授权是无法播放的，除了这点以外，WMA压缩比大、音质损失较少，为其招揽了不少用户。通过Audio Converter你可轻松将WAV和MP3文件转换成WMA格式（图9），并且可选择是否加入"版权保护"标签。这是一款相当不错的转换工具，简单易用。唯一有些遗憾的是，和CD Label Maker一样，它也曾在Windows XP的第一个Plus!中出现过，前后两个版本相比，较大的变动就是

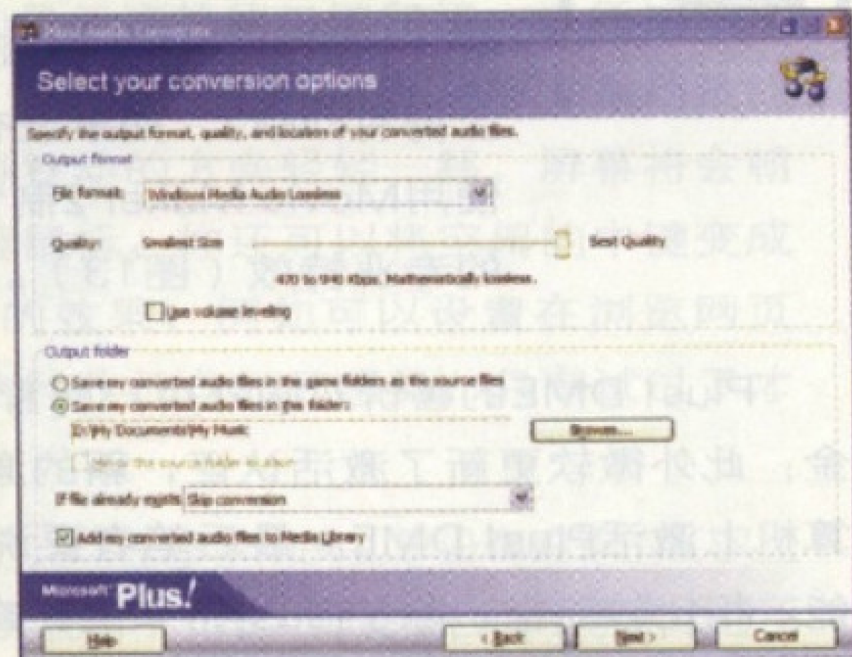


图9

用户可更直观地设置媒体压缩比并选择压缩方式。

相信很多读者看到这里会有些不满（老东西也敢拿来秀？）。不过大家稍安毋躁，接着往下看，微软很聪明，知道事不过三的道理，所以只有前面两个组件是照搬而已。



Alarm Clock & Sleep Timer（闹钟与睡眠计时器）：

Alarm Clock与Sleep Timer都是计时软件，不同的是Alarm Clock是闹钟，用于定时提醒。当你有重要的约会、事件需要安排时，不妨用Alarm Clock提醒自己（图10）。软件的设置非常简单，只要按照顺序一路添加事件、添加具体提示内容、选择时间和是否循环提醒，最后再选择一个你喜爱的音乐或闹铃声（微软提供了多种闹钟声音），剩下来的就是放心去作任何事情。当到达预设时间，Alarm Clock会自动跳出标准提示窗口并播放设定音乐或铃声（这里所谓的标准提示窗口是微软在MSN8、Messenger、Alarm Clock等自行开发的软件中设定的、当特定事件被触发或完成时从系统托盘中跳出的一个方形提示窗口）。

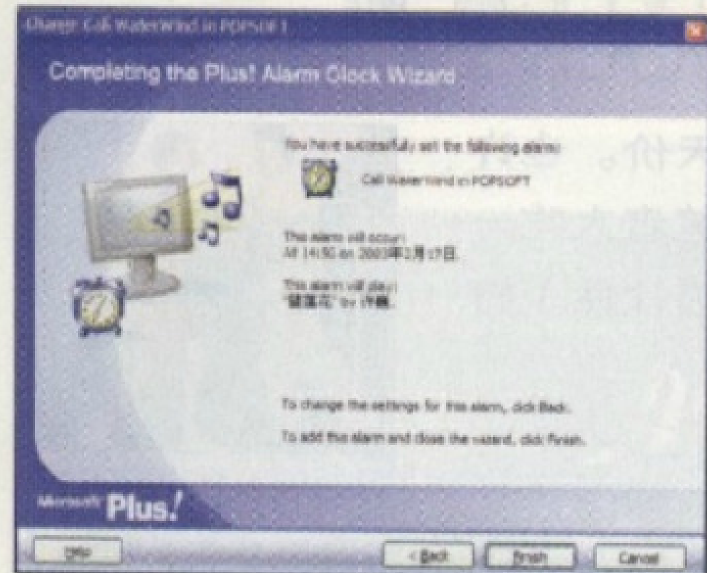


图10



图11

Sleep Timer则并非为定时关机软件，这是一款为Windows Media Player开发的插件，它可以使你在计算机前小睡时设定一个时间，这个时间到达后将逐步降低音量，直至停止播放任务（图11）。笔者比较喜爱听着音乐睡觉，每次非常困倦时想要起床关闭音箱，都觉得很麻烦且一脑子不愿意，通过使用Sleep Timer终于可以不用自己亲自动手而随着音乐进入梦乡了。

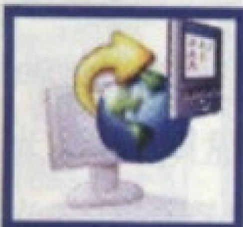


图12



Party Mode For Windows Media Player（WMP聚会模式）：

这是微软为Windows Media Player开发的另一插件，用于在全屏状态下显示特制场景效果，包括灯光动画和适宜的背景音乐（图12）。为什么被称为“聚会模式”呢？原因是这款软件为聚会而特殊设计，它支持访客签名，并且用字幕滚动播放当前聚会的主题和参加聚会人员名单。在微软官方网站上提供了相当多的样式可供选择，喜欢聚会的朋友这下有福了。



Sync & GO（同步）：

经多方联络，笔者始终无法找到一款使用Windows CE操作系统的Pocket PC，十分遗憾，所以只能在这里粗略地给大家介绍一下这款软件。Sync & GO是微软为其Pocket PC开发的同步软件，用户可通过Sync & GO将喜爱的音乐、新闻、文档等内容更方便地传输到Pocket PC上。



Effects & Transitions（特效和切换模板）：

微软为其Movie Maker 2制作的50种特效动画和切换画面模板。这款软件会将模板自动增加到Movie Maker 2中（当然你机器上得有MM2，如果没有赶紧上网自动升级你的系统），这样当你使用Movie Maker 2制作自己的家庭录像时，可以使用更多更精彩的专业特效（图13）。



图13

Plus! DME的售价对国外用户而言相对不高，每份授权拷贝只需19.95美金；此外微软更新了激活认证，新的激活认证更加严格，用户只能在一台计算机上激活Plus! DME。最后笔者要说的是，只有通过亲身使用和体验才能体会到Plus! DME带来的强大数码媒体功能。相比较而言，除了Plus!带来的新奇感外，笔者更多的感受是数码多媒体已深深融入了我们的生活，同时也对微软围绕数码多媒体的市场策略暗自称道。

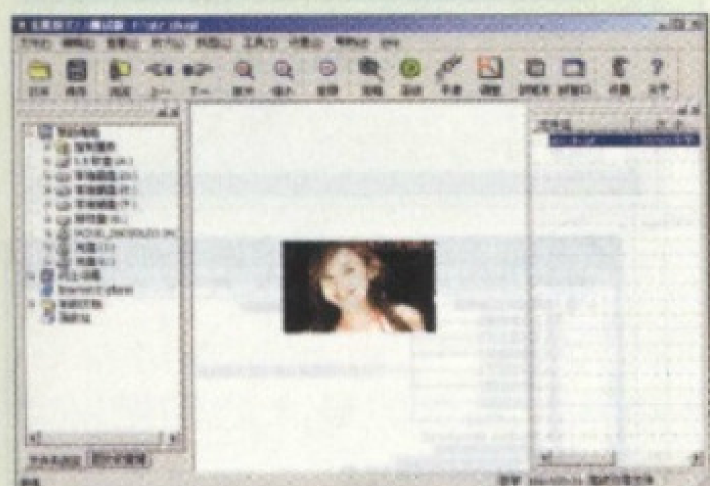
中国共享软件

微软这回是真切地感受到开放源代码软件对其软件销售所带来的巨大压力，除部分开放Windows操作系统的代码，居然还写出报告提交政府来批评开放源码，但自由的精神是永远也不会消失的。这次CoCo回重庆，发现车上的几个返校学生也在讨论Linux系统的相关问题，看来大家都已经不想再局限于Windows那种封闭的模式了，在IT界越来越感受到迎面扑来的开放源代码的清新春风。如果我们的软件开发者也能在一定情况下使用开放源码方式发布自己的软件，让大家一起帮忙改进，对软件本身的发展能起到很大作用，至于盈利问题，只要软件有一天能发展到成为同类中的佼佼者，成功是不言而喻的。记住，有了好软件，千万别忘了告诉我们（软件推荐信箱：hylwr@sina.com）。

■重庆 CoCo

没有马赛克的图片放大——克隆放大

□**版本**：v2.1　　□**大小**：425kB
□**授权**：共享软件　　□**作者**：闫长海
□**平台**：Win9X/NT/2000/XP
□**主页**：http://www.freecoolpages.com/wallstreet/yann44/
□**下载**：http://ln-down.skycn.net/down/15442_CloneInstall.zip





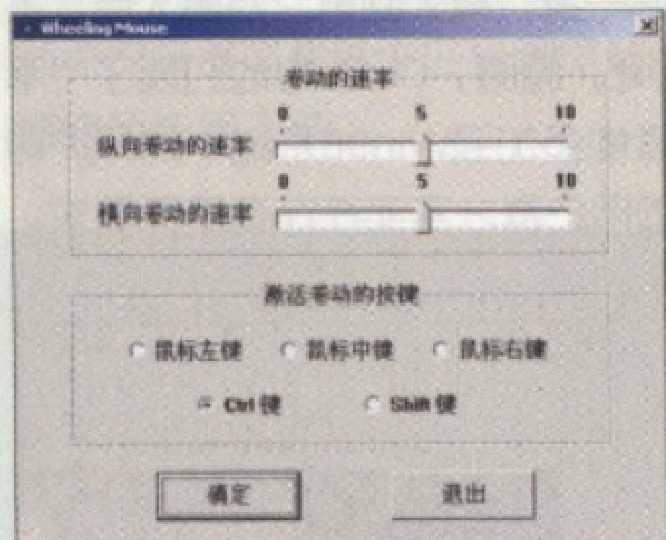
使用克隆放大处理图片前后效果对照

说明："克隆放大"是一款图片处理软件，使用该软件可将一些较小的图片进行放大，在放大过程中由于采用了模糊处理技术，很好地解决了恼人的马赛克现象。从原理上来说，软件并不是简单的点放大，而是图像信息"克隆"再生，故放大效果较理想，这无疑扩展了小图片的使用范围。"克隆放大"支持多种图像格式，用户可自行设置放大倍数、图片柔和度等参数来调整放大后的效果；软件还提供了相册功能，可分门别类管理自己的图片文件；实现了类似HyperSnap的基本抓图功能，可随时将计算机屏幕或网上的小图片抓到本地硬盘上；同时它集成了放大、缩小等基本浏览功能，在相关处理工作中具有很好的应用价值。

笔者点评：平时在处理图片时，经常会发现一些小而精美的图像，由于太小而无法正常使用，如果将其放大几倍，又会出现清晰的马赛克条纹。其实我们不用这么遗憾，使用克隆放大就能解决这个问题，CoCo发现，放大了2~3倍后，一般的图片还是能满足普通的使用需要。当然软件无法将图片放大到和原图一样清晰，毕竟采用的是对相似颜色进行比较分析的处理过程，模糊化是必然的结果。记住最好将显示器颜色模式设为"24位真彩色"以上，以获得最好的效果。

双键鼠标变三键——WheelingMouse

□**版本**：v1.0　　□**大小**：94kB
□**授权**：共享软件　　□**作者**：白瑜
□**平台**：Win9X/NT/2000　　□**主页**：http://www2.cn.hongnet.com/wmouse.htm
□**下载**：http://www.csdn.net/cnshare/soft/openfile.asp?kind=1&id=1327



WheelingMouse设置界面

说明：鼠标功能增强软件。如果你使用的是无滚轮的二键鼠标，运行该软件并正确设置卷动热键（如Ctrl或Alt键）后，在任何有带有Windows标准滚动条的地方，按下该键不放，在将鼠标向希望让屏幕卷动的方向轻轻一移，屏幕将会朝着你希望的方向卷动！如果是没有滚轮的三键鼠标，你还可以将空闲的中键变成滚轮启动的按键。通过不同设置可达到不同的效果，例如可以设置在浏览网页时，按住中键不放拖动即可表示滚动指令，这种收放自如的感觉，只有试过了才知道！

笔者点评：CoCo在公司的电脑是双键带滚轮的，可在屋里用的却是没有滚轮的（这么穷？是啊……），每次回家上网时总是不自觉地去摸滚轮……每天都要在公司和家里适应不同的情况，记性再好的人也会烦不胜烦。WheelingMouse增强了鼠标的功能，更重要的是它提供给我们开发者一种思路，只要软件做得好，低级别的硬件也能实现高档硬件的功能。

给软件一个漂亮的包装——小颖安装程序制作专家

□版本：v4.55智能版 □大小：1.4MB
□授权：共享软件 □作者：李颖聪
□平台：Win9X/NT/2000/XP □主页：http://vip.6to23.com/liyingcong/
□下载：http://ln-down.skycn.net/down/YingSetup4505.exe



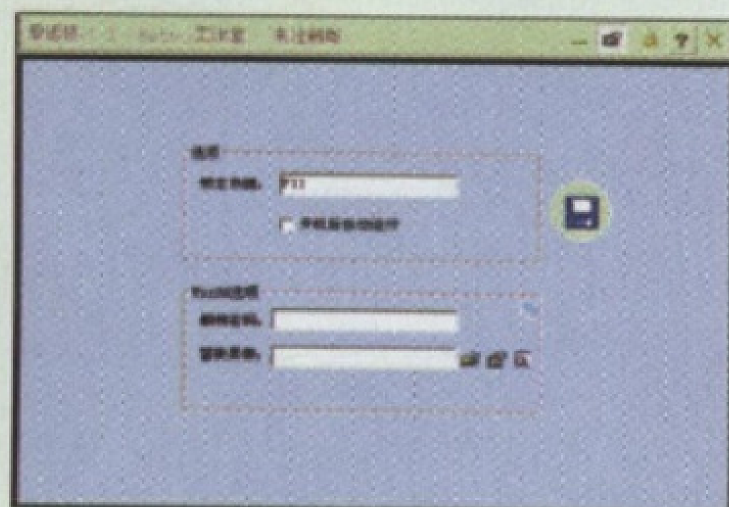
说明：小巧的软件发布打包工具，能协助你制作出简洁朴素但又不失时尚的安装程序。软件内置BDE、MDAC等数据库支持包，采用数据压缩方式，提供了一个智能化的管理引擎，你可以很轻松地管理要发布的软件。由它生成的安装程序支持广告图显示、EXE/DLL/OCX自动注册，可对Windows和System32目录下的文件进行设置，还可从一个文件安装组中衍生出另一个组，方便不同设置的分类管理，当然反安装功能也是必不可少的。在界面方面，软件采用了流行的XP风格。作者发布的共享版本对软件使用没有作任何时间上的限制，但不允许将软件应用于商业目的。

笔者点评：和动辄几张CD的大型安装软件InstallShield相比，小颖安装程序制作专家可算得上小巧玲珑了。InstallShield强大的功能和设置可实现各种各样的安装需求，但却要求使用者掌握大量相关的安装技术，甚至使用其提供的脚本语言程序。相比而言，小颖安装针对那些只需简洁安装的用户，由于没有复杂的需求，通过简单直观的操作即可建立安装程序。该软件麻雀虽小，五脏俱全，基本的安装功能和设置一样都不少。随着行业发展，软件安装的需求将越来越多，既然有针对高端市场的InstallShield，当然也可有针对低端用户的产品，谁说不是呢？

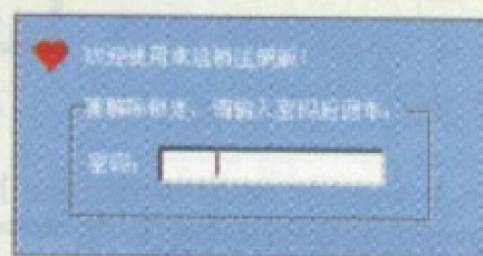

小颖安装程序制作专家主界面

锁住你的Windows 98——幸运锁

□版本：v1.5 □大小：960kB
□授权：共享软件 □作者：高兴
□平台：Win9X/NT/2000/XP □主页：http://pay500.com/help/goodluck.htm
□下载：http://pay500.com/files/pastesetup.zip


幸运锁设置界面

说明：幸运锁是一个在你离开电脑时帮助锁定电脑的小工具。它可以让你用一个热键或单击鼠标就能锁住电脑桌面，以保护个人隐私和电脑资料安全。软件提供了一个友好的操作界面，能识别不同的操作系统，对它们采取不同的界面和设置方案。如果你现在使用的还是Windows 98，这无疑是一个锁定机器的好软件。


幸运锁解锁界面

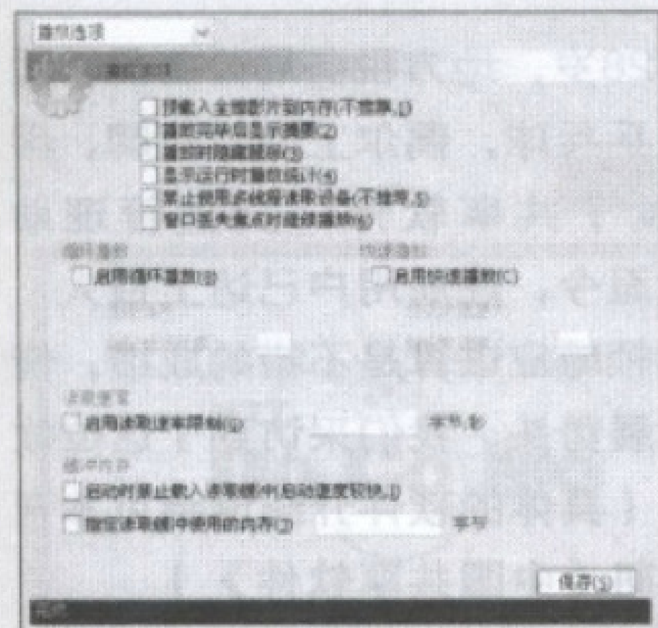
笔者点评：每次中午召集同事吃饭的时候，使用Windows 98的那些家伙们总是要慢一步，为什么呢？他们总是要调出桌面的属性，运行加了密码的屏幕保护，以达到锁定机器的目的，哪里比得上我们2000的用户，Ctrl+Alt+Del一按，敲个回车，万事大吉。不过现在这些98用户锁定机器的速度也快起来了，为什么呢，呵呵，CoCo为他们装了"幸运锁"啊:)。软件虽说针对不同的系统，但还是希望作者能多加强Win98系统下的保护功能，毕竟在Win2000/XP下锁定机器非常方便，只有98的用户群才实实在在有这种需求。

不玩游戏也能看动画——BaNaNa Binkplay

□版本：v80 RC1 □大小：1.9MB
□授权：共享软件 □作者：剑宇潇湘
□平台：Win9X/NT/2000/XP □主页：http://sharedavid.nease.net/Binkplay/index.htm
□下载：http://sharedavid.nease.net/Binkplay/Binkinst.zip



说明：在很多游戏的安装目录下都能看到一些以BIK为后缀名的动画文件。这种被

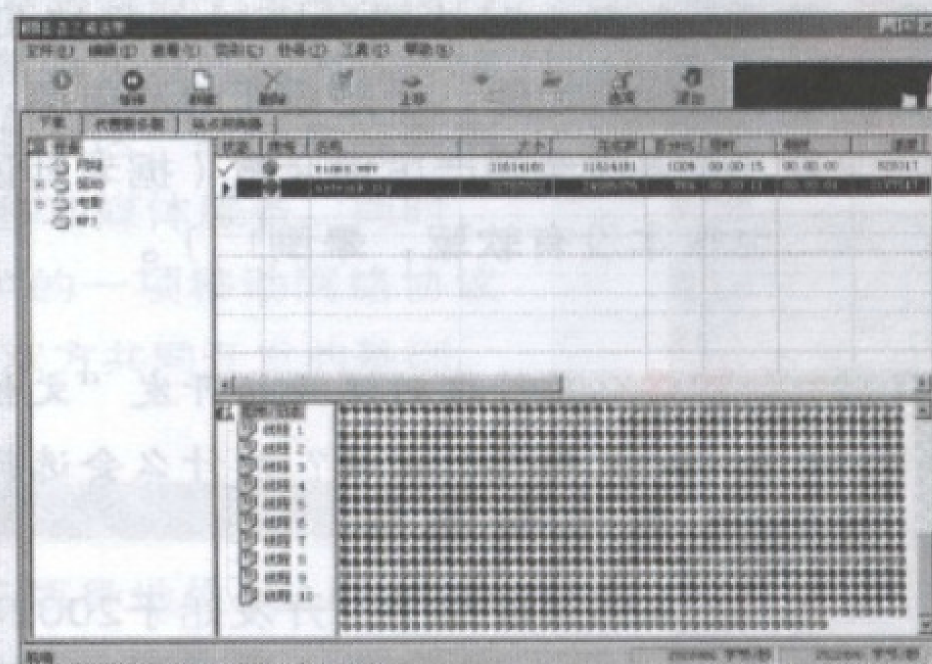

BaNaNa Binkplay视频设置界面

称为Bink Video格式的视频文件具有高压缩比、高音视频质量，编码方式相较MPEG-2更具优势，现在已被广泛运用于PC电脑游戏的动画编码。这种格式很少被市面上流行的媒体播放器所支持，一般只能在游戏进行的过程中播放；Binkplay采用官方发布的解码系统开发，让你在不进入游戏的情况下也可流畅播放BIK动画文件。软件运行于32位Windows操作平台，对AMD 3D Now! Professional指令集作了特别优化，若PC使用了AMD Athlon XP/Duron Morgan处理器，动画播放将更流畅。软件的官方主页上有一份测试报告，我们看到，即使是极低配置的计算机，都能较顺畅地使用该软件观看BIK动画。

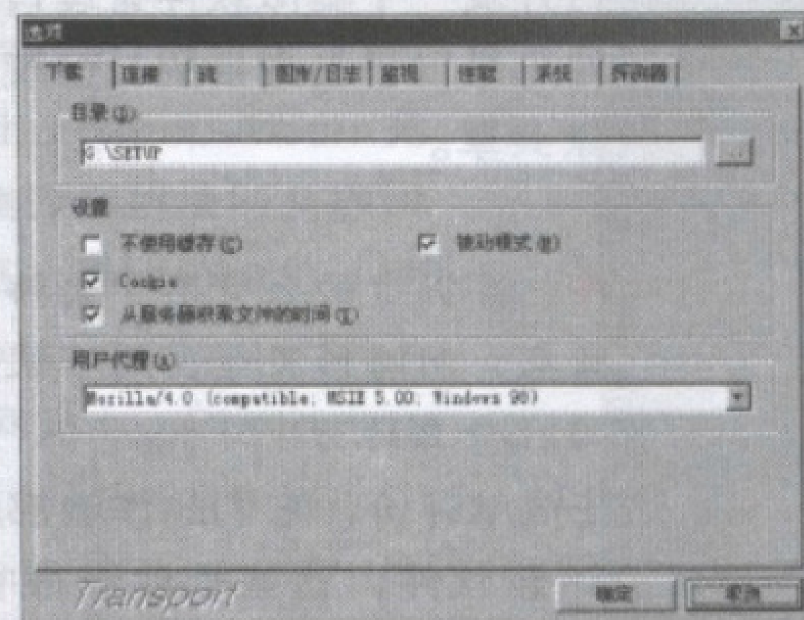
笔者点评：记得比较早的时候，在网上流传的《古墓丽影》游戏动画就是BIK格式的，当时就被这种清晰的动画效果所折服。如今越来越多的游戏采用这种格式来制作它们的动画，在《仙剑奇侠传二》的安装目录下我们也能发现为数不少的BIK文件。用了Binkplay，你就可直接将游戏动画从光盘上拷贝出来供日后欣赏，这对于游戏动画的收藏玩家来说无疑是一个福音。希望软件作者能对解码引擎作更细致的研究，如能将BIK文件转换成其他常见的视频格式就更好了。

影音传送带——Net Transport

□**版本：**v1.00　□**大小：**787kB
□**授权：**免费软件　□**作者：**Kevin Wang
□**平台：**Win9X/NT/2000/XP
□**主页：**http://www.angelfire.com/space/net_transport
□**下载：**http://lycos26486.l78.lycos.com.cn/downloads/chs/NVTESetup.exe


Net Transport主界面

说明：Net Transport是一款快速稳定的下载工具。和其他知名下载软件相比，它除了支持基本的HTTP和FTP传输协议外，还能下载微软的流媒体影音MMS（Microsoft Media Service）以及Real公司的RM格式文件。大家都知道，为保证每个观看流媒体的用户能欣赏到流畅的播放画面，MMS协议流每秒传送的字节数差不多是固定的，这就决定了MMS流本身不能充分利用用户所有的带宽。Net Transport对这类文件采用了多线程技术，在缩短MMS流下载时间方面效果显著。软件内建了一个易于使用的文件管理器，能轻松对下载文件进行归类。


Net Transport设置界面

笔者点评：宽带网的普及带来了诸多好处，其中之一就是实现了从网上直接观看高清晰大片的想法，但普遍存在的一个问题是观看者无法很好地将这些影音文件保存在硬盘上，这当然也是流媒体格式本身的限定。不过，难道每次重温喜欢的电影都要再到网上去过一遍？那未免太麻烦了。Net Transport把文件和流媒体的下载整合到一起，如果是初级计算机用户，它的站点探测器可帮助你轻松浏览站点的目录结构，并罗列出站点上的文件，以便自行选择下载。

春回大地，万物复苏。可能大家还是在享受春暖花开，但重庆这个大火炉已经要开始升温了，一切都让人感到有更多的活力。那就更加努力工作，为大家提供更多更好的软件吧。

软件更新快报

完美卸载：一个监视软件安装过程并将其反安装的好软件，升级到v7.0，增加了多系统共存支持和对COM组件的分析等8项功能，推荐下载：http://ew.xiloo.com/wjfhome/。

Jparmor木马克星：国产反木马软件，升级到5.40Build0205，新的功能可防止程序密码不被盗，重点保护Oicq和传奇密码，推荐下载：http://www.luosoft.com/。

易表XP：一个功能全面的电子表格数据管理软件，升级到2003j铂金版，解决和增加功能十余条，推荐下载：http://www.egridsoft.com/。

抓住6:1的市场

小记文档管理助手作者

吴联民，28岁，地方税务局公务员，爱好计算机、乒乓球，偶尔上网打打牌，闲暇时间开发了共享软件“文档管理助手”，开发至今，注册用户已达上百人，在共享软件领域应该算是不错的成绩，借着软件的发展势头，我们采访到了这位软件的作者。（具体的软件介绍请参见本刊2003年第4期《中国共享软件》）

大众软件： *首先来一段开场白，介绍一下自己的编程经历吧。*

吴： 我1997年毕业于浙江大学信息工程专业，专业主要是通讯方面，但我对软件更感兴趣。记得第一次是使用286（还要抢的），用Turbo Pascal编一个算法程序，花了1个多小时才成功通过。想拷贝一个作为纪念，但没发现有软驱，于是重新启动电脑，想在CMOS中设置，结果被老师严厉地斥责（据老师说，根本没有CMOS也根本没有软驱，晕倒！）。

大众软件： *是什么时候开始开发“文档管理助手”的呢，当时的灵感怎么来的？为什么会选择此类软件作为开发的项目？*

吴： “文档管理助手”开发始于2002年7月。由于工作关系，日常要处理很多文档，管理很麻烦。于是在网上下载了几个“文档管理”软件，但都不是很顺手，于是就想自行开发一个类似软件管理自己的数据。最初开发这个软件只是出于自身目的，但既然开发出来了，就公布与大家共享。

大众软件： *其实市面上有不少文档处理的软件，如电子书库、良友、网海拾贝等，阁下认为文档管理助手的核心竞争力在什么地方？*

吴： 这些很难评价，它们的作者都应该是前辈了，我也曾用过这些软件，这些软件都很有自己的特色。“电子书库”是同类软件出道最早的一个，我用的第一个文档管理软件就是它；良友的知名度相当高，也是大家较欢迎的一款软件，它的功能非常丰富，使用起来也较方便，不过作者很久没更新了，比较可惜！网海拾贝的界面很精美，还支持Skin，功能相当强大，不过同样不再更新，令人惋惜。我认为文档管理助手的核心竞争力在于同时很好地支持RTF格式和HTML格式。

大众软件： *我们注意到阁下的软件，是看到了一些网友的好评和部分下载网站的排行，既然软件势头不错，注册用户数一定不少吧。*

吴： 说来惭愧，目前注册用户仅有200余人。

大众软件： *从我们接触到大量的软件作者来看，短时间内有上百用户还是很不俗的成绩。*

吴： 呵呵，其实共享软件注册目前最大的问题还是费用支付问题。由于信用卡不普及，很多人又怠于邮局汇款，所以在共享软件注册中心有很多没有支付费用的订单（即下了订单但并没有付款），这些订单是成交订单的6倍以上。目前我正在向海外努力，应该说国外的诱惑力很强，但目前也是到处高举收费大旗，困难很多。我目前国外的代理是Shareit!，海外只收到了5张订单。

大众软件： *呵呵，有美元收入就证明软件还是有能力打入国际市场，刚刚你提到注册中心的数据，没有支付费用的订单是成交订单的6倍以上！看来我们不能光抓住软件的功能，在软件外的个人营销也很重要啊。做得好的话，6倍的用户都可以收编过来:)。软件比较复杂，在开发过程中遇到不少困难吧？*

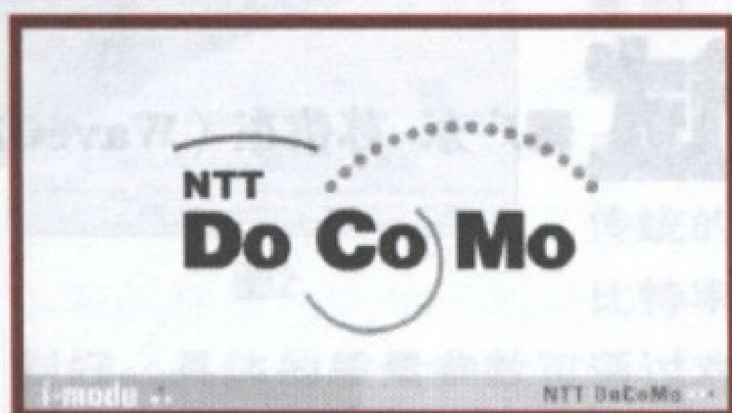
吴： 开发基本是利用业余时间进行。开发过程中，有很多热心网友帮助我：捕风、未知的路、化石、Goofy、Webs等，他们给我提供了很多很好的建议，做了大量测试工作，并为我提供了一些资料，对文档管理助手发展起了很大推动作用。可以说，没有他们的支持，我几乎不能坚持下去。开发中当然会碰到很多问题，有些问题可以在网络上找到解决方法，比如大富翁论坛、CSDN、MSDN等，有些问题可能怎么也想不出来，但走路时稍微想一下，一个很好的点子可能就出来了——大有“不识庐山真面目，只缘身在此山中”的感觉。很多用户提了很多宝贵意见，主要是对软件现有功能的看法及要求，因此建立自己的用户反馈网站很重要，具体可以参见用户论坛：http://www.yoft.net/cgi-bin/forums.cgi?forum=9。

大众软件： *对软件的新版本和功能增强方面有什么好的想法？*

吴： 软件发展是一个不断更新、不断进步的过程。个人开发毕竟精力有限，因此文档管理助手下一个目标是实现一些功能的插件化，便于二次开发。开发中会注意条理，程序设计走向模块化、标准化，此外开发文档也会逐渐完善，否则程序维护、升级将很困难。

业界动态

TRENDS



日本移动运营商NTT DoCoMo与Macromedia公司在近日达成一项协议，将在前者所建立的i-mode网络中加入后者的Flash技术。

NTT DoCoMo自1992年起在日本国内推行使用i-mode快速接入Internet的手机，该服务在日本迅速掀起一股新的移动商务热潮。此后i-mode不仅在日本国内取得了巨大成功，还拥有了不少国外市场。而Macromedia公司的Flash技术已经为广大网络内容提供商所熟知。二者的合作将使i-mode用户能利用手机访问到更广范围内丰富的内容及应用程序。其背后蕴含的商机极为巨大。

RealNetworks公司积极拓展移动相关业务

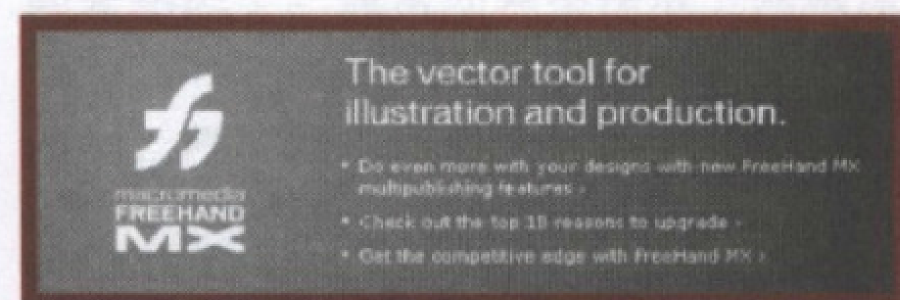


最近RealNetworks公司与爱立信公司签订了全球范围内的合作协议，将其移动媒体解决方案整合进后者的内容传输方案（Content Delivery Solution）中。这一组合意味着制作商能为消费者提供一个更为便利的移动媒体服务。同时，在香港著名移动运营商CSL与NOKIA的一项移动网络协议中，RealNetworks的相关技术被定为双方共同开发的基础。



在传统计算机图像处理领域中处于领导地位的Adobe公司，最近针对数码相片的系列处理过程，发布了一款名为Adobe Photoshop Album的专业软件，将该公司传统的Photoshop产品线扩展到数码相机用户群。

这款软件基于Windows操作系统，能帮助用户查找、修复处理、共享和保存已摄制好的数码相片。Photoshop Album充分利用了数码相片中的附加信息，它可收集计算机上所有数码相片的信息，并可利用“时间线”视图（timeline view）对它们进行方便的查找与浏览。同时，该软件充分利用了Adobe Acrobat Reader和Adobe Portable Document Format（PDF）的技术优势，可方便地创建数码相册，并在家人和朋友间分享。在Adobe网站上，Photoshop Album的出售价格为49.99美元。



最近Macromedia公司发布了其矢量图像绘制及处理软件FreeHand的升级版本FreeHand MX。新版本采取多文档处理界面，以便用户在图像处理时，实现更流畅和方便的操作。值得关注的是该软件从名称和实质上都已加入Macromedia公司的MX产品系列，在其中可方便地实现与其他组件的信息交流。实际上，Macromedia公司还在同一时间发布了Studio MX的升级Plus版本，他们说，用户已逐步体会到了产品整合所带来的便利性。



TRENDS

Windows Media Audio 9制作与测试

■广东 苏信东（WaveCN）

Windows Media 9 Series是Microsoft最新的数字媒体平台技术。9系列与之前的技术相比，最大的特点是形成了一个平台，其组成结构如图1所示。在这6个组成部分里面，最重要的是Windows Media Codecs（编解码器），它是整个Windows Media 9的核心，其他组成部分都围绕着Codec进行工作，因此Codec的质量是最关键的一环。作为用户也需要知道这一版本的Windows Media究竟有多强。下面我们就一步一步来实验Windows Media 9的制作、测试全过程。不过由于篇幅所限，本文只针对音频部分展开，文中提到的Windows Media系列软件均可在http://www.microsoft.com/windows/windowsmedia/9series下载。



图1

一、说明

我们的最终目的是希望将Windows Media Audio 9的质量与目前流行的主要音频格式进行比较，看看孰优孰劣。Microsoft官方宣称了不少新特性，如压缩比得到提高，可在20kbps以下的速度下提供高质量的语音/音乐复合内容，可以在保留音乐中所有细节的同时将1张CD的内容压缩为1/2到1/3大小（约在350MB到240MB之间）。但不管这些特性如何，我们今天都想通过制作之后的测试来验证其通常情况下的压缩品质。那么如何进行测试呢？

对于音频质量的比较，除了直接用耳朵去收货外，还有一种不怎么标准但却较有效的方法，这就是通过频谱分析软件将音频数据的频谱绘出，然后再用眼睛去分辨哪个好哪个坏——这也是本文要使用的方法。测试使用的主力工具是Cool Edit Pro 2.0，通过此软件提供的频谱观察功能对音频数据的频谱进行比较。为求准确，需要设置Cool Edit Pro的频谱显示选项，包括选择Window Function为Blackmann-Harris，Resolution选择256Bands（太大反而看不清楚），Window Width设置为60%。测试的数据使用著名的免费MP3编码器LAME里附带的一段测试专用音频，CD音质，长度2秒。通过将这段音频以不同的编码方式编码并对解码后的音频频谱图进行比较，以此判断优劣。

由于目前的各种编码技术在高比特率（如128kbps）上的差距太小，已经失去了比较的意义，因此本次测试的比特率选定在固定比特率（CBR）64kbps，所以像MP3这种标称在128kbps下才能提供近似CD音质的编码方案就被排除在测试之外。最后能够进入我们的测试的编码技术包括：WMA9、WMA8、OGG Vorbis和MP3PRO。MP3PRO的编码工具采用Coding Technologies公开发布的MP3PRO Demo Player中提供的压缩功能进行；OGG压缩使用的是本人开发的WaveCN 55，基于OGG Vorbis 0；WMA9使用的是Windows Media Encoder 9；WMA8则使用Windows Media Encoder 7.1加上Windows Media 8 Codec。

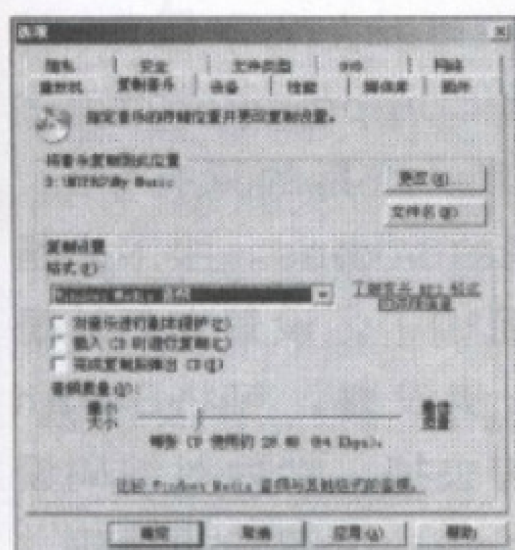
二、制作

1.抓音轨

要比较就要有制作过程。其他编码方式的制作过程已经超出了本文的范畴，我们在这里只着重看看如何进行WMA9的制作。

先来看看最基础的制作工具：Windows Media Player 9。这个播放器早已超越了普通播放器所具备的功能：它提供了CD音轨抓取和CD制作功能。对于那些偏爱集成的用户无疑是一大福音。而且这两个功能设计得相当不错。下面来看看重头戏：CD音轨的抓取。

CD捕捉功能可从“文件”菜单下开启，也可从左边的任务栏里选择。选择“从CD复制”功能后，播放器会列出目前播放CD里面的曲


图2

目。用户可通过“查找唱片信息”按钮直接到网络上查找这张CD的各种信息，包括歌名、歌手、碟名等，省却手动录入的麻烦。在选择了想捕捉的歌曲后通过“复制音乐”按钮便可保存到硬盘上。这个过程相信很多人都试过了，不再赘述。抓歌最重要的一个环节是设置抓取歌曲的编码参数，这是影响到最终成品音质的直接因素。在媒体播放机里可通过“工具”菜单的“选项”功能设置（图2）。

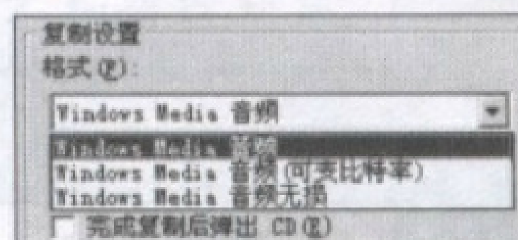


图3

由于WMP9已经不支持编码MP3，因此在“格式”下拉框里可选择的只有3项（图3）。其中“Windows Media 音频”表示传统的固定比特率（CBR）的WMA格式，另外还新增加了“可变比特率”和“无损”压缩格式；这3种格式的音质从上到下是由差到好。具体的质量参数可通过对话框中的“音频质量”滑动条来设置。通常要在音质和文件大小之间达到一个合适的平衡是不容易的，一切取决于各位的耳朵。因此在这次测试中就选择比较极端的情况：使用固定比特率64kbps进行比较。

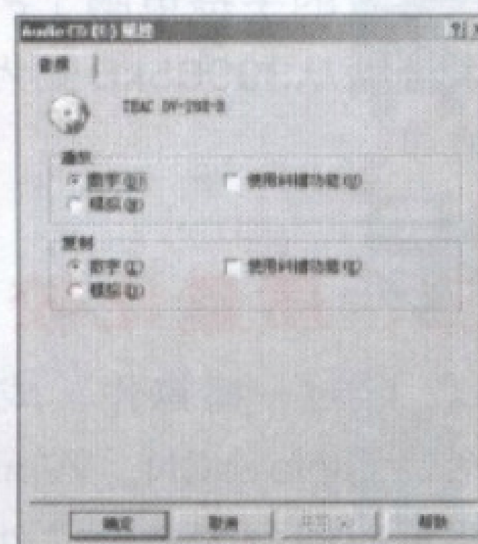
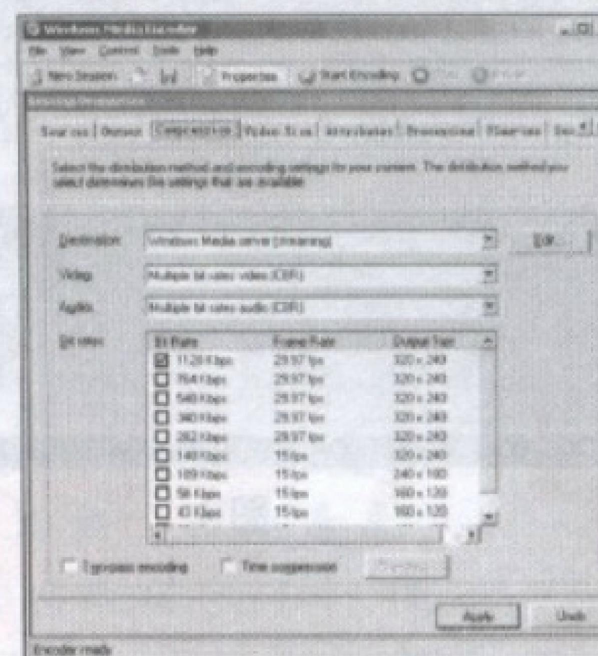

图4


图5

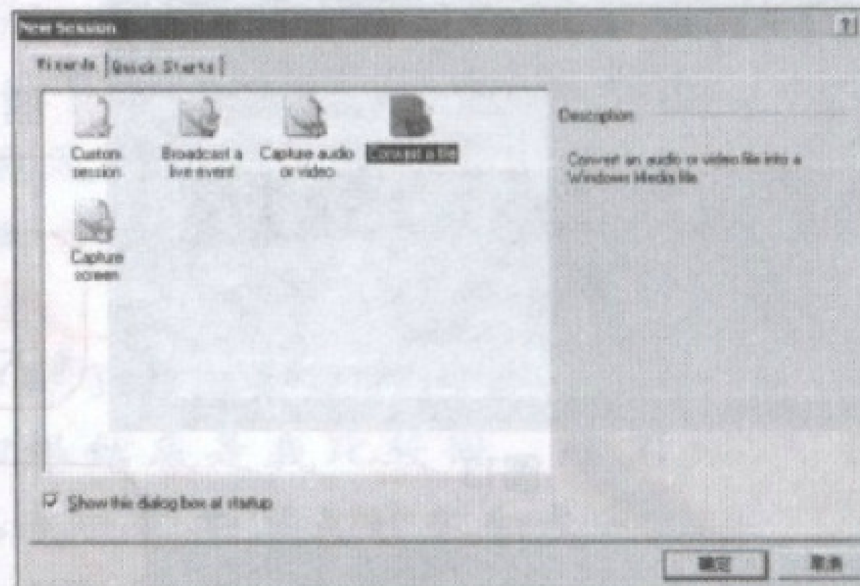
影响音质的参数还有一个选项，就是以模拟还是数字的方式进行抓取。该参数在“选项”对话框的“设备”页面进行设置。这个页面会列出机器上安装的光盘驱动器，双击驱动器那一行便会弹出对话框，可选择使用模拟或数字方式进行音轨抓取，还可以选择是否开启“使用纠错”功能。对于质量比较差的光碟开启“使用纠错”功能会增加数据的准确性，但会降低抓取音轨的速度（图4）。

设置好选项后，按“复制音乐”按钮，WMP便会将CD上的音轨抓取为WMA文件（图5）。

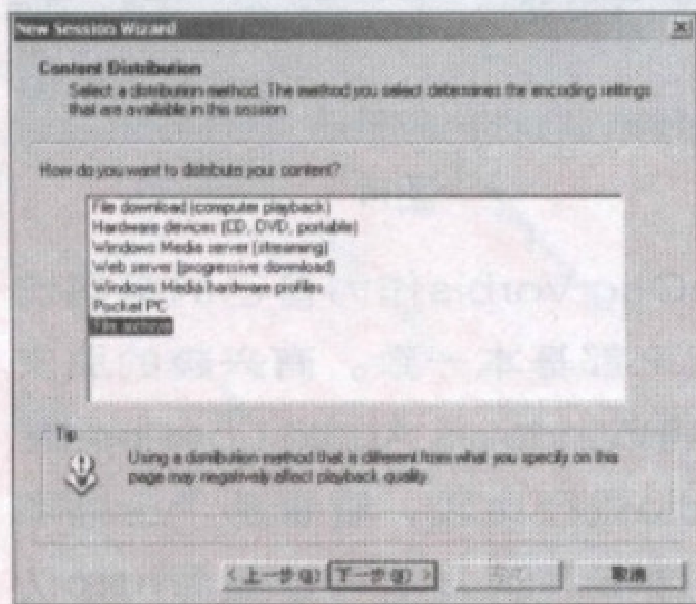
2.格式转换


图6

刚才说的是抓音轨。若是要将现有的WAV文件转换为WMA格式，则需要使用Microsoft提供的Windows Media Encoder。这个工具功能很多，支持实时流编码播放、音视频流捕捉、格式转换、屏幕捕捉等，关键之处在于它的编码功能比播放器里的要强大很多。启动Windows Media Encoder之后，首先会显示Session模式选择，如果想自主控制可选择Custom Session。这样所有的选项都可自己调节。选择Custom Session之后出现Session Properties对话框。由于选项繁多，我们只能着重介绍一些常用的和比较重要的。首先从Sources选项页中选择数据源，可选择从硬件设备、媒体文件获得数据。然后在Output选项页选择输出目的或输出文件名，可以选择主动输出到服务器，或者被动地由服务器或播放器获取，再或者直接输出到文件。这些都比较简单，选项的重点在Compression选项页（图6）。


图7

在这个页面首先需要选择的是Destination，也就是你制作这个文件究竟是什么用途。只有先确定了编码文件的用途，才可以根据这个用途对音频编码参数进行选择。如果觉得这些选择不够，还可以通过Edit按钮增加新的定义。不过，就目前这些用途的编码参数的排列组合，已足够让你花上好些时间去熟悉了。通常如果不是放上网做流媒体的话，选File Archive（归档备份），然后选择合适的质量就是了。如果是做流媒体的，那就要加上bps的限制，限制每秒钟最大的数据量以适应网络传输的要求。


图8

Processing是第2个比较重要的页面，可以对音视频进行更深入的调节，如语音编码优化等。Plugins页面可选择在编码过程中使用第三方插件，这也是Windows Media相对开放的地方（“平台”作用的最大体现）；Security选项页可设置对编码文件是否应用数字版权管理或加入水印等。

下面我们来看看如何将测试文件Testcase.wav转换为WMA文件。启动Windows Media Encoder，New Session对话框自动出现（图7），选择“Convert a file”并确定。New Session Wizard启动，提示输入源文件和输出文件名。接着选择编码目的，对于本次测试，我们选择File Archive（图8）。接着选择编码参数，

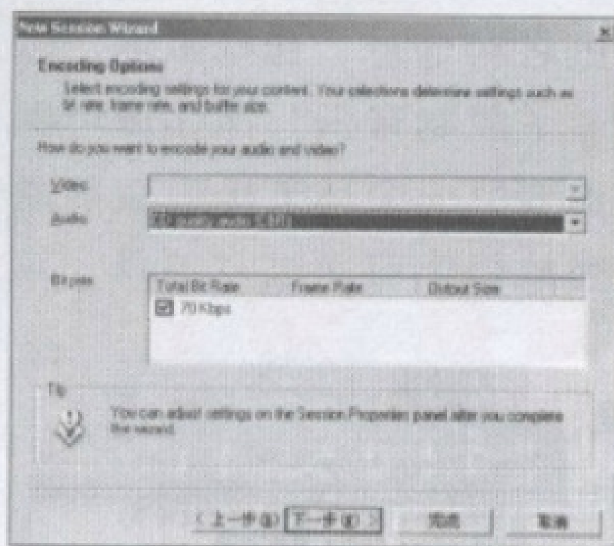


图9

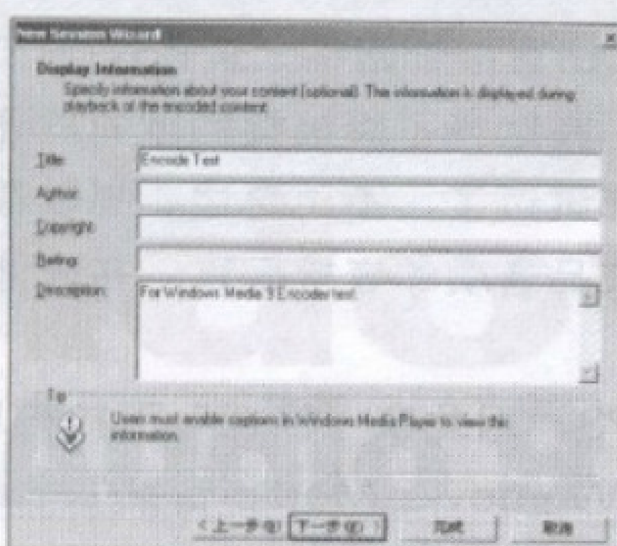


图10

如果你对系统提供的参数不满意，还可以在向导完成后按照上文说的在Session Properties的Compression页面进行修改（图9）。在这个对话框里可供选择的只有1个：70kbps，实际上它就是我们平常说的64kbps。接下来是文件信息，类似MP3的ID3信息（图10），设置完后就是Review（预览）。此时如需进一步设置，可将Begin converting when I click Finish的勾去掉，然后对编码设定进行再修改。确认无误后按"Finish"按钮开始编码。

在这里不得不说的是WMA的编码速度是令人惊叹的快：在笔者的手提电脑（PⅢ 1.13GHz）上对长度为3分51秒、CD音质的WAV文件以VBR90方式编码仅用了12秒！文件大小则从39965kB变为4836kB，是原来大小的12%。而我们这个Testcase.wav太短了，因此按钮一按下去马上就完成了。

三、质量比较

经过一番操作，成功地制作出用作比较的音频文件，然后将这些音频文件重新解码还原为WAV文件（解码工具包括使用WaveCN、WinAMP、GraphEdit等，详细过程略），并通过Cool Edit Pro 2.0 的Spectral View功能观察比较这些解码得到的音频文件的数据差异程度。需要预先说明的是，除Ogg Vorbis外，WMA和MP3PRO都会在还原得到的WAV文件中引入延时空白部分和结尾空白，为了比较时的方便，笔者已将这些空白部分都删掉了。观察方法非常简单，就是看看频谱图上被抹掉的频率分量多少（抹掉的部位变成黑色）和保留的频率分量的强度（越强图像就越鲜艳）。

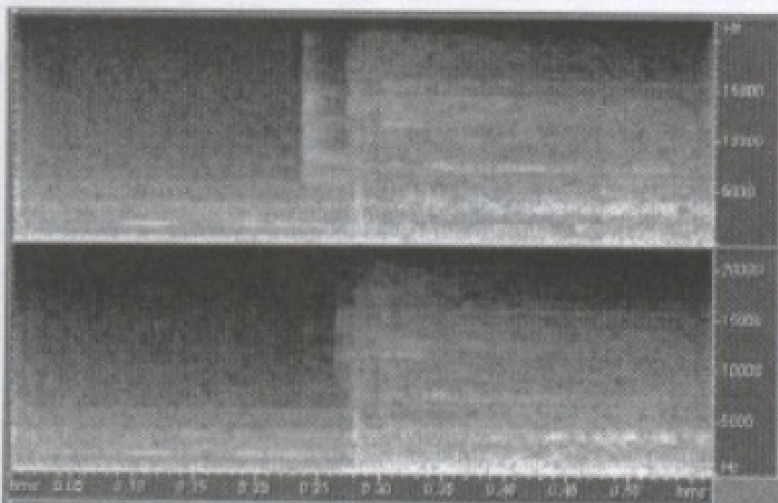


图11

我们先来看看原始WAV文件的频谱图（图11），大家可以留意高频区域，具有相当多的频率分量。

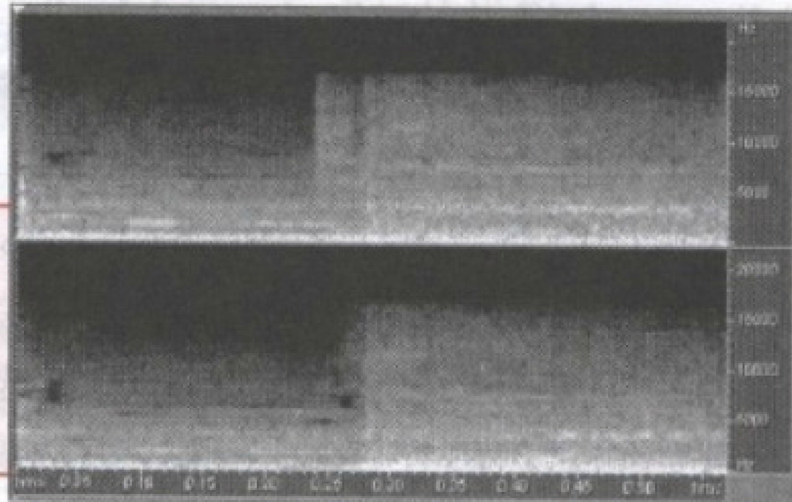


图12

图12为MP3Pro的频谱图，大约16kHz以上的部分被抹掉了，整体信号强度减弱。另外音频中出现"黑洞"。

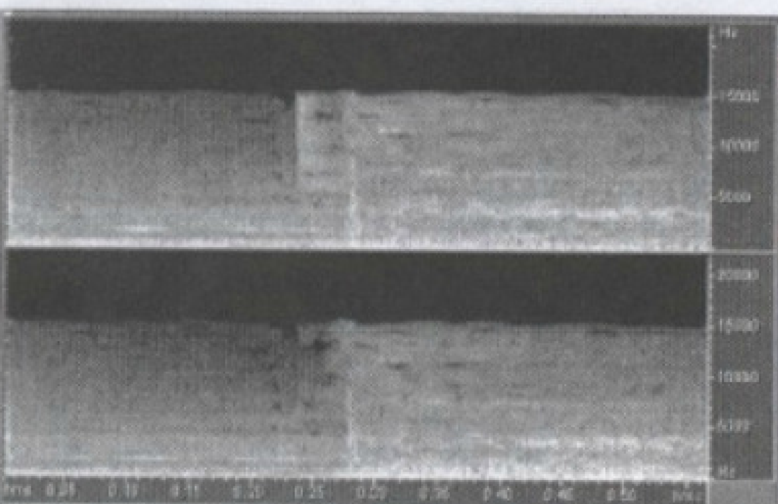


图13

图13显示了Ogg Vorbis的频谱图，截止的位置在大约15kHz左右，整体信号强度与原始数据相当，"黑洞"较少且不明显。

WMA8的频谱如图14所示，这个图大家自己看吧，我也不好说什么了。

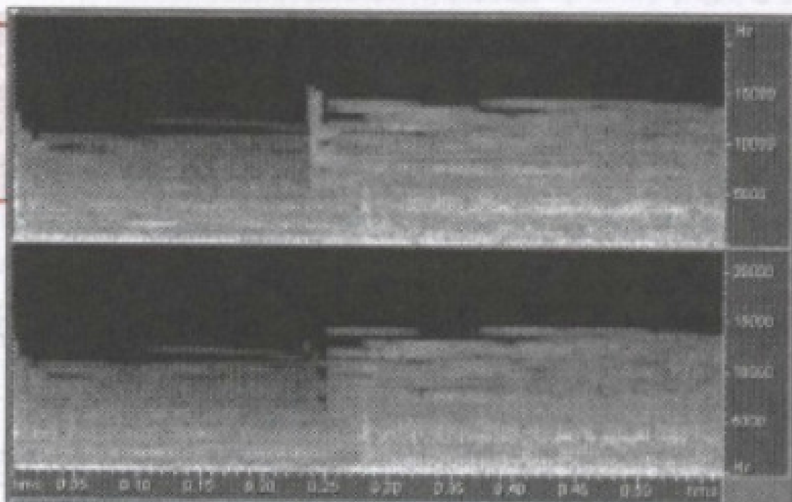


图14

最后是WMA9编码的测试文件的频谱图（图15），从上面的频谱图来看，WMA9的质量比起WMA8来的确好了不少，但与其他两个比较呢就……

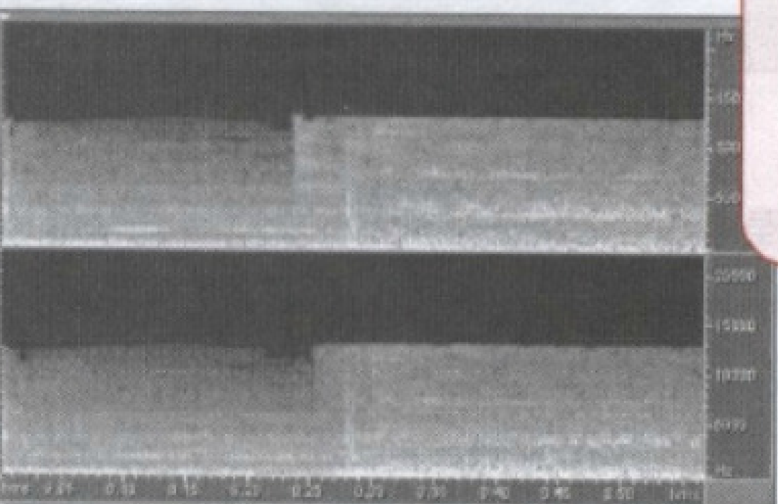


图15

总的来说，在64kbps的比特率上我还是选择Ogg Vorbis作为自己的编码选择。不过如果单纯是聆听的用途，这4个文件听起来都基本一致。有兴趣的朋友可自行对其他比特率和编码方式进行比较，比如将Windows Audio Lossless无损压缩编码与著名的无损压缩编码Monkey's Audio进行比较，看看那个压缩率高等。这就留给大家发扬DIY精神自己去做了。详细测试方法可以看看http://www.wavecn.com的文章。

编辑导语

自从干上这行以后，经常会有老同学、老朋友问我，你既然做硬件栏目，现在用的电脑配置一定很高，用起来很爽吧。其实，平时大家在杂志上看到的诸如“3GHz的P4+i850E+Rambus内存+RADEON 9700 Pro”的这样豪华配置，只是搭建测试平台时用用罢了，周末在家陪伴自己的还是配置一般的“老”机器。现在硬件发展速度很快，几乎天天接触新东东，在新产品面前已远没有了当年的兴奋，升级折腾的兴趣也就淡了许多，银子也省下了不少，只是不知道这到底是好是坏。嗯，闲话少说，还是来我看看现在用的老机吧：

CPU：Duron 1.0GHz（Morgan核心）
主板：升技KT7A-RAID（KT133A芯片组）
ATA/100控制卡：微星MS 6195R改Promise Ultra100
内存：现代PC133 128+64MB（最近刚坏掉一条Kingmax 64MB:）
硬盘：希捷酷鱼Ⅳ 60GB
显卡：ATI原厂RADEON LE 32MB+耕宇Voodoo2 12MB
声卡：帝盟Monster Sound MX200
光驱：Acer 24×CD-ROM+三星6×DVD-ROM
软驱：NEC 1.44M小软
移动存储：USB硬盘盒+IBM 10GB笔记本硬盘、蓝科火钻32MB
显示器：EIZO F56（17英寸）
键盘：IBM标准104键
鼠标：罗技“银貂”
机箱电源：AOC铁壳+长城“静音大师”电源
音箱：漫步者R2000AT 3D + Harman Kardon HK195
其他：PowerVision PV951电视卡
部分闲置设备：Modem两块、风扇4个、声卡若干……不能再列下去了
操作系统：Windows98 SE

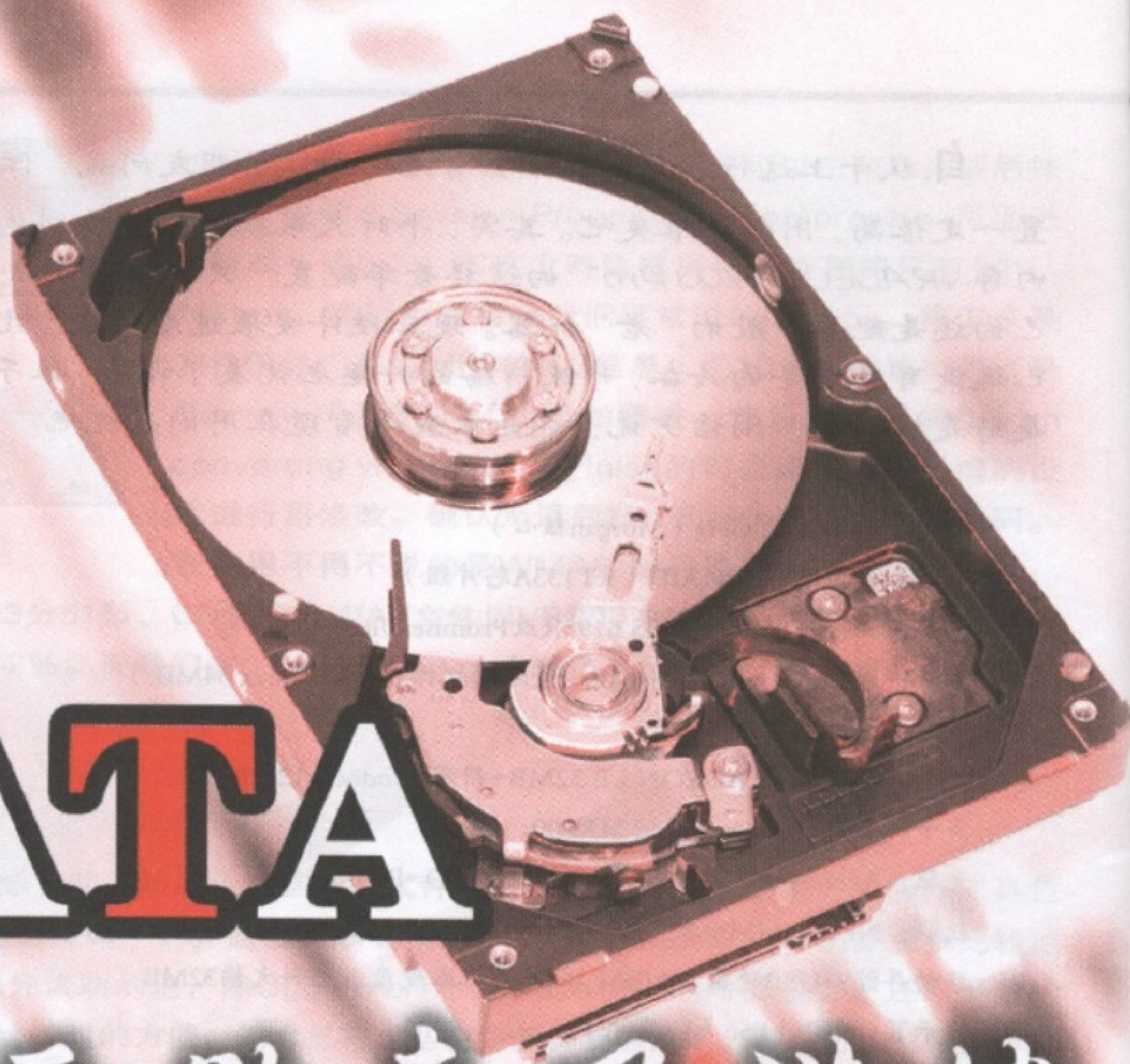
经过多年来零零碎碎的升级和更换，这台老机称得上是“多国部队”了，除了那个半年前换的电源，就没有新面孔了，估计大家2002年以后攒的东东多半都比这个强。其实，在我看来，一台电脑是否适合你，主要在于能否“物尽其用”，老机的性能和功能对于平时只玩玩FIFA、极品飞车和模拟器的我来说完全够用了，既是打字机、学习机，又能当游戏机、DVD影碟机和电视机，一机多用，真正是一台多媒体电脑。

前不久Intel的CEO贝瑞特在央视的《对话》栏目中谈到，如果只是进行文字处理的话，那么一个200MHz的处理器就够了，但电脑还可以做其它很多事情，比如说丰富的多媒体应用，还有视频，还有动画……最新技术发展的推动因素是那些令人激动的应用，它们才是推动技术发展的动力。”的确，只有应用才是用户的最终需要，才是下一个“升级的理由”。

好一阵子没在这里跟大家聊聊了，主要是时间紧、任务重、瞌睡多……呵呵，其实归根结底是我比较懒。这不，Walker大人看不过去了，叮嘱我一定要写点什么向大家交待一下，想了20多个小时，觉得要是每次都绞尽脑汁“憋”篇导语，实在太痛苦，干脆找个能记流水帐的选题写连载吧，比如这个题目：《从菜鸟到玩家——电子土豆的DIY经历》，如何？如果大家觉得还可以，就请来点掌声和鲜花吧，还有灯光……丫，这是谁扔的烂番茄（要是大家都不喜欢看的话，那么下次就换一个好了。

答笛
darwin@popsoft.com.cn





串行ATA
——山雨欲来风满楼

晶合实验室 小虫

前言

存储子系统性能成为PC整体性能的瓶颈已有相当长时间了，在CPU、显卡、内存等配件令人眼花缭乱地更新换代、性能飞速提升的今天，电脑运行中的大量时间都用在了数据交换上，白白浪费了周边设备的运算能力。通常的解决方案是采用多块硬盘组成阵列或SCSI系统，但这也会带来系统成本或维护难度的急剧增加，因此目前成本低廉、兼容性良好、安装简易的并行ATA系统依旧是PC存储子系统的工业标准。

串行ATA（Serial ATA，简称SATA）被公认为取代目前并行ATA系统（IDE）的硬盘界面标准，硬盘厂商们曾考虑用USB 2.0或IEEE 1394接口的产品取代主流的IDE接口，但兼容性和成本方面的问题一直不能解决。串行ATA相当完美地解决了以上问题，并拥有众多独特优势，主要包括数据可靠性、性能扩展潜力和易用性这3个方面。

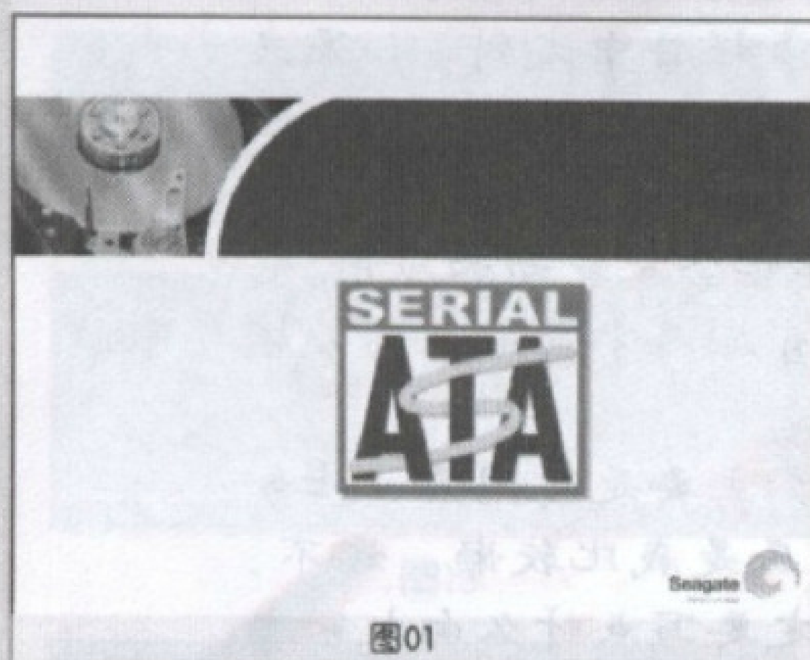


图01

在2002年春季IDF（英特尔开发者论坛）大会上，我们曾见过串行ATA界面的硬盘产品，其后出现的一些主板上也采用独立控制芯片提供了串行ATA接口支持，可惜相关硬盘迟迟未见发布。其实在这次大会上，串行ATA工作组（由APT、DELL、IBM、Intel、Maxtor、Quantum和Seagate这7家公司组成）发布的是串行ATA Ⅱ标准，而正式采用串行ATA接口1.0标准的硬盘，却一直到2003年第一季度才在市场上出现，这些产品包括希捷酷鱼SATA V、酷鱼7200.1、酷鱼5400.1、Maxtor金钻9 SATA版和西部数据WD2000 SATA版，而日立存储部门（包括原IBM硬盘部门）和三星的相关产品还没有确定。

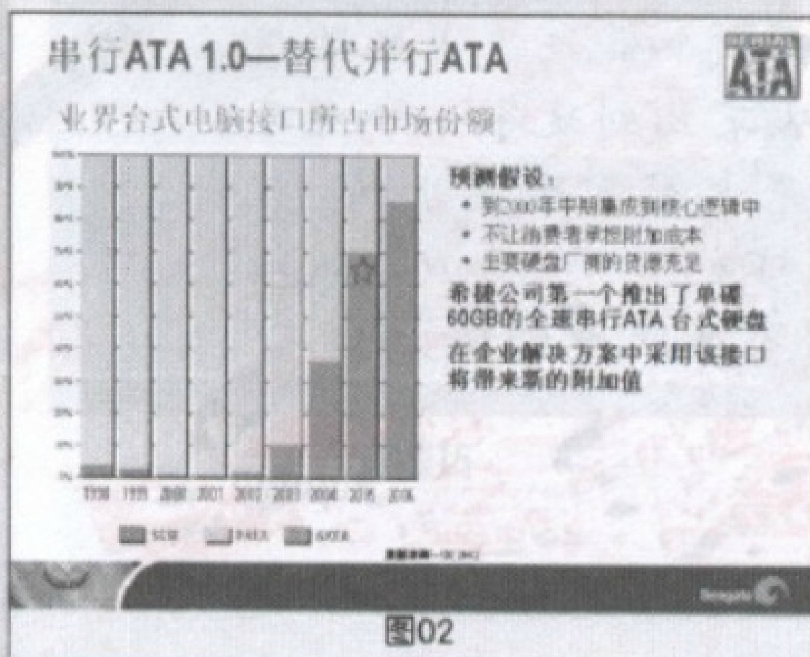


图02

串行ATA工作组成员之一的希捷在推行SATA方面不遗余力，率先推出了单碟60GB、采用串行ATA接口1.0标准的酷鱼V SATA版硬盘（图01）。按照希捷公司提供的资料，2003年第一季度是串行ATA接口1.0标准（最大外部传输速率150MB/s）产品上市时间，采用串行ATA Ⅱ标准（最大外部传输速率300MB/s）的产品将在2004年中期上市，而串行ATA 3.0标准（最大外部传输速率600MB/s）产品则预计会在2007年中期出现。市场占有率方面，按照IDC的预测，串行ATA接口硬盘在台式机中占有的比率在2003年仅为10%，而2005年则将达到70%（图02），届时IDE硬盘将逐渐淡出台式机市场。

希捷串行ATA硬盘测试

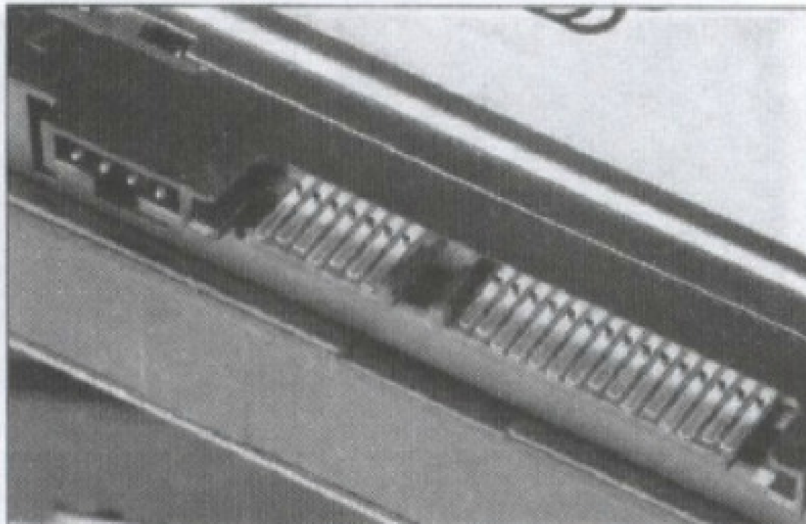
由于本刊在2002年第7期的《串行ATA：掀起你的盖头来》一文中已对串行ATA进行了相当详细的描述和展望，因此本文将重点放到具体产品上，并结合产品来介绍一些技术细节。这次，希捷公司给我们送来了2块容量均为120GB、8MB缓存的酷鱼Ⅴ硬盘，分别是并行ATA版（编号ST3120024A，以下简称8MB ATA）和串行ATA版（编号ST3120023AS，以下简称8MB SATA），加上实验室原有的120GB、2MB缓存的并行ATA版（编号ST3120023A，以下简称2MB ATA），可算是希捷酷鱼大容量硬盘全家福了。我们先来看规格简表：

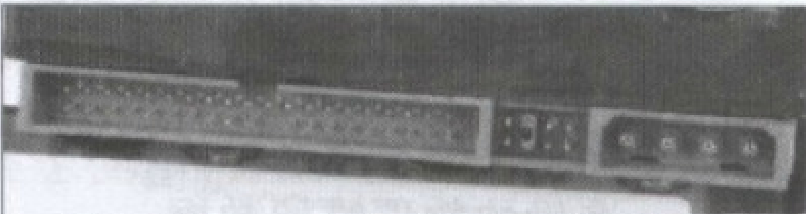

图03

酷鱼Ⅴ系列硬盘规格简表

硬盘类型	2MB ATA	8MB ATA	8MB SATA
编号	ST3120023A	ST3120024A	ST3120023AS
传输界面	Ultra ATA/100	Ultra ATA/100	SATA/150
标称容量（GB）	120		
单碟容量（GB）	60		
盘片数量	2		
磁头数量	4		
缓存容量（MB）	2	8	
最高内部传输速率（MB/s）	71.25	71.25	71.25
最高外部传输速率（MB/s）	100	100	150
平均寻道时间（毫秒）	9.4		9.0
平均响应时间（毫秒）	4.16		
转速（r/m）	7200		

从外观看3块硬盘（图03）相差无几，产地都是新加坡，这说明虽然厂商经过重新设计，目前的SATA硬盘基本还是按照ATA的规格来生产；8MB SATA的串行ATA连接界面和传统的并行ATA连接界面完全不同（图04）（图05），和并行ATA硬盘的40插针相比，串行ATA只需要7根金手指（传输数据只要4根），与地线相连的金手指明显长于其他金手指，这样设计的好处是可在插的时候地线先连接，而在拔的时候最后断开，串行ATA接口使用带方向性的自动锁紧机构（图06），插拔都很轻松。


图04：串行ATA采用更简单、易插拔的咬合式接口。


图05：并行ATA硬盘使用宽大的插针式接口。

与硬盘接口对应，串行ATA硬盘使用的数据线也和并行ATA不同（图07），它不再有主从之分，外形上并行ATA数据线宽度是串行ATA的数倍，但最大长度只有40厘米左右（串行ATA数据线可达1米），更长、更细的线缆更方便用户布线，尤其是同时使用多个设备的时候；串行ATA电源接口采用15针金手指设计，同样具有自动锁紧机构（图08），而目前ATX电源虽然有3.3V电压输出，但都不具备直接的串行ATA 3.3V（并行ATA电源接口电压是5V）接口，当串行ATA成为主流时，电源厂商或许会修改ATX标准，增加外形、电压和现有标准均不相同串行电源接口；将电源线和数据线插上以后可发现，2者所占的宽度不到硬盘宽度一半（图09），这为硬盘厂商将来推出更小尺寸的硬盘扫除了一个障碍。

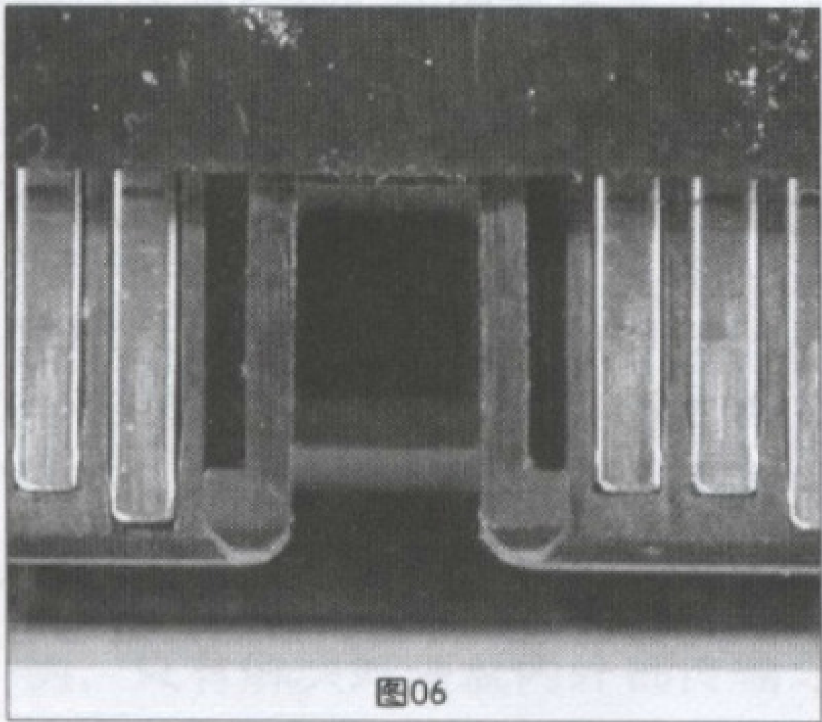
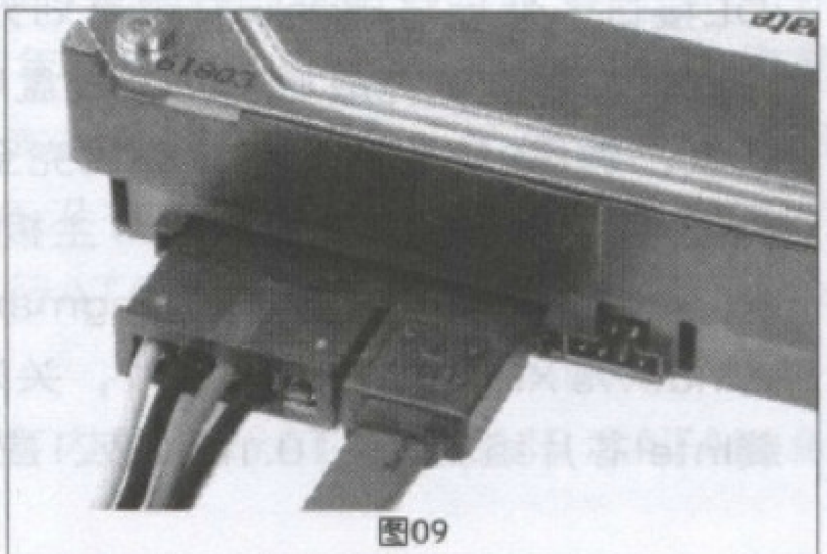
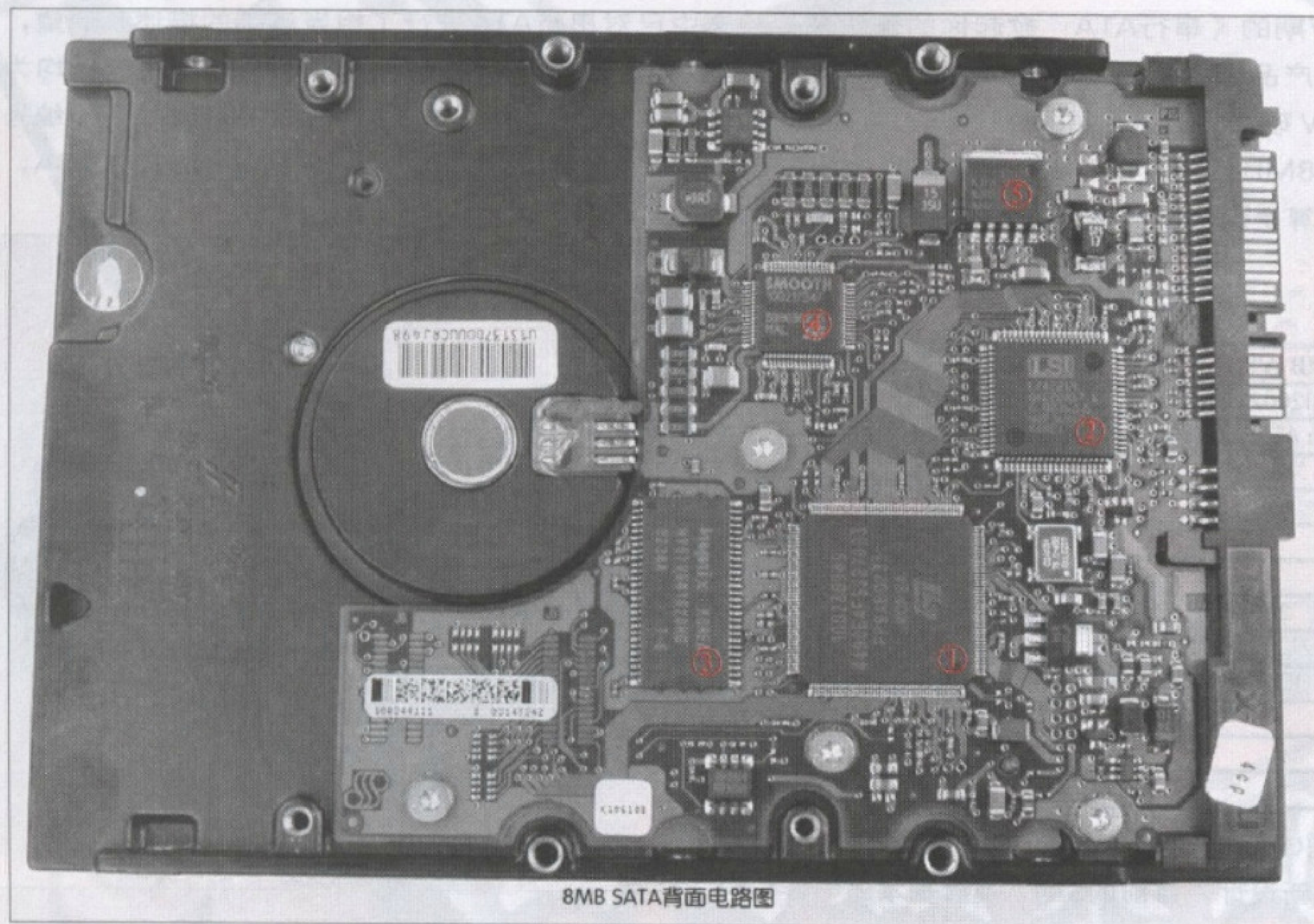

图06

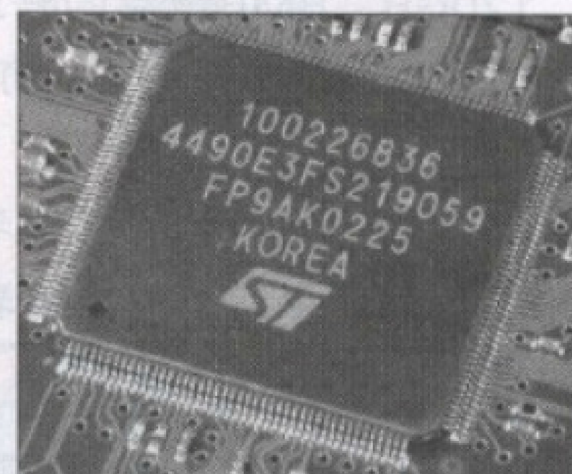

图07：串行ATA和并行ATA数据线对比。

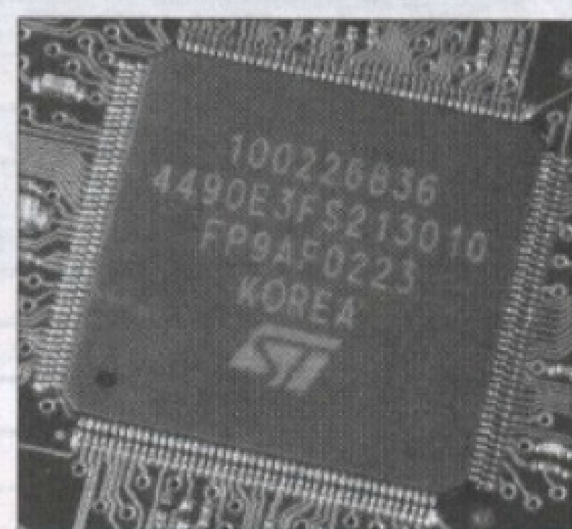

图08：串行ATA电源线，通过转换头和并行ATA电源线相接。

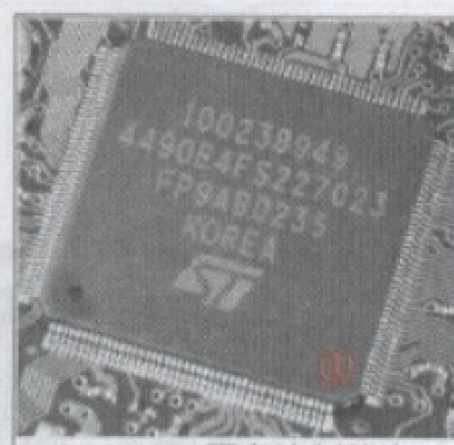

图09

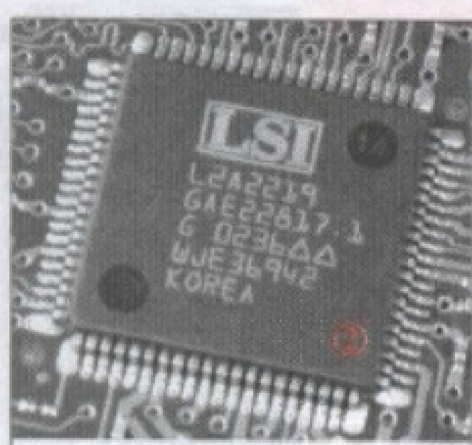
8MB SATA酷鱼硬盘的背面电路板也经过重新设计，和2块并行ATA硬盘完全不同。


8MB SATA背面电路图

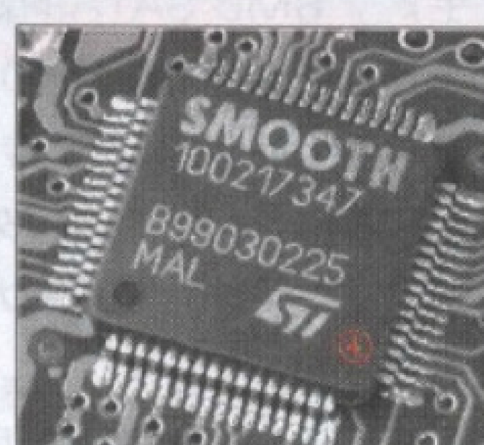

8MB ATA酷鱼硬盘的控制芯片


2MB ATA酷鱼硬盘的控制芯片


8MB SATA硬盘控制芯片


SATA硬盘桥接芯片

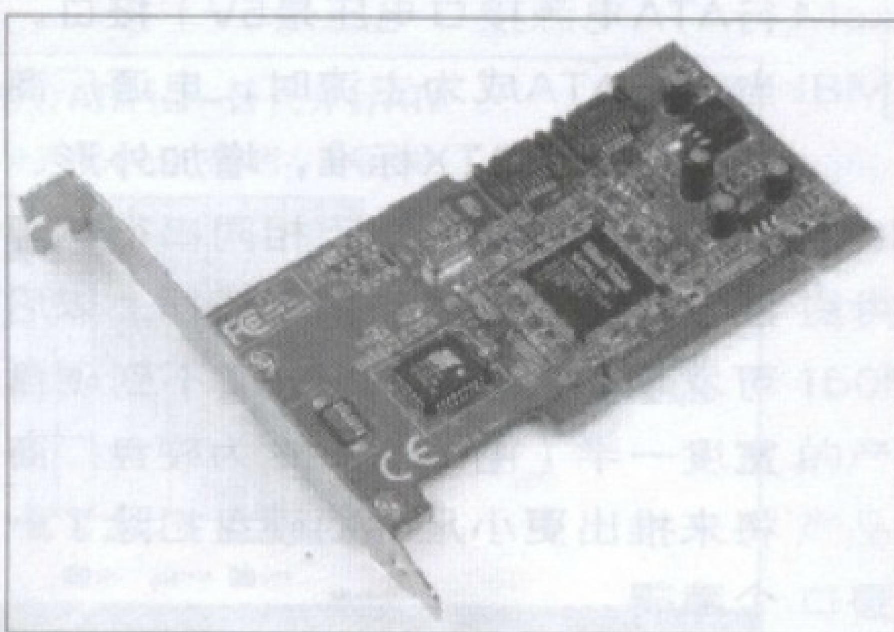

硬盘上的8MB现代缓存


主轴和马达控制芯片


线性调压芯片

测试第一部分，我们将3块硬盘分别挂接到另一台PC。IDE硬盘接在第1个IDE通道的从口，而SATA硬盘通过希捷提供的SIIG串行ATA卡接入，该卡采用Silicon Image的3112 PCI-SATA芯片（图10），提供两个SATA通道。所有硬盘统一在未分区状态下使用HD Tach 2.61测试，这样做的好处是可完全排除系统干扰，得出硬盘准确的物理性能数据。

8MB ATA在写入速度方面表现出了比2MB ATA高得多的水准，平均比后者快了5.64MB/s，8MB缓存的优势显露无遗；大缓存的贡献除了提高速度外，还可使传输曲线更平稳，寻道时间也短了1.1毫秒；读速度8MB ATA则没什么优势，CPU占用率也略高于2MB ATA。8MB SATA在读速度测试中处于下风，甚至平均比2MB ATA慢将近1MB/s，但有很高的突发速度；写速度是8MB SATA的强项，平均比8MB ATA高1.77MB/s；寻道时间短于2MB ATA但长于8MB ATA，CPU占用率则是3块硬盘中最低的。不过多次测试表明，8MB SATA的传输曲线（读、写）不稳定，上下波动非常明显，这说明它不适合大量数据连续传输，当然，这也可能与目前所用的控制卡有一定关系。

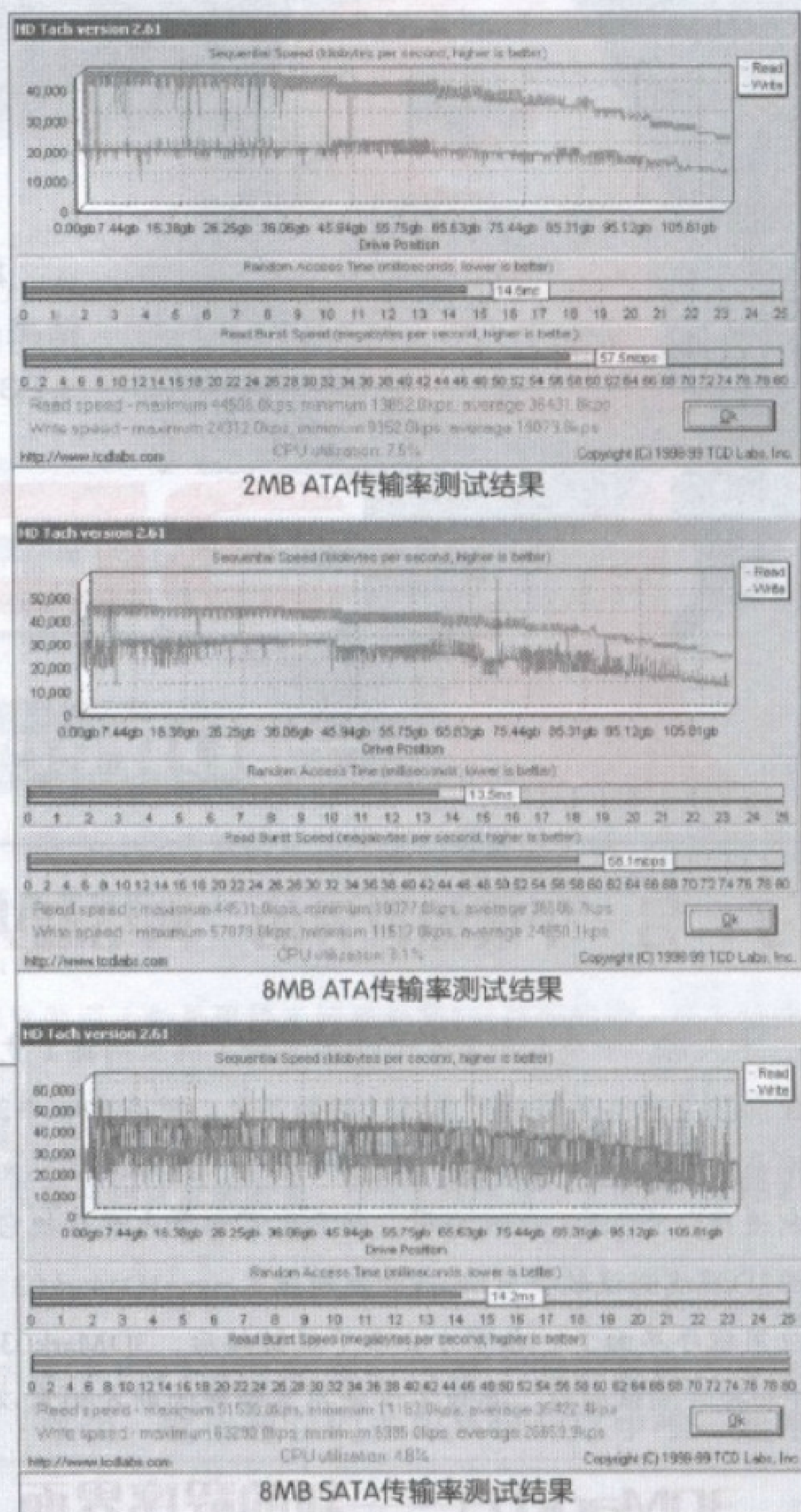

图10

接下来的测试我们将8MB SATA接到主板自带接口上，（SATA芯片是常见的PROMISE PDC20376，支持2个SATA接口和RAID，还可桥接一个IDE接口）然后将硬盘所有容量划分成一个主分区，安装操作系统、驱动和测试软件，测试完成后将整个磁盘用Norton Ghost 2003克隆到另外2块IDE硬盘，确保3块硬盘的测试环境完全相同。测试平台采用Intel P4 3.06GHz处理器、双捷PX845PE PRO II 主板（i845PE芯片组）、ATI RADEON 9700 Pro显卡（128MB显存）、Kingmax DDR333 128MB×2；软件方面，安装Windows XP英文专业版+SP1，关闭声音，设置为系统性能最优化；驱动安装Intel芯片组驱动4.10.1012版、应用程序加速器2.3.0.2160多语版和ATI显

卡公版驱动6.14.1.6292版。以下是测试结果：

测试软件 测试项目	CC Winstone2002	BusinessWinstone2001	SiSoft Sandra 2003	PCMark2002	WinBench 99 2.0					
			文件系统测试（KB/s）	硬盘测试（KB/s）	高端磁盘（KB/s）	商业磁盘（KB/s）	寻道时间（ms）	CPU占用率（%）	起始速度（KB/s）	终结速度（KB/s）
2MB ATA	39.1	70.1	27056	527	32600	13100	14.5	72.3	38300	24800
8MB ATA	39.7	72.2	28585	881	37600	17500	13.5	72.1	42900	24800
8MB SATA	39.5	71.6	28871	910	35800	15200	13.6	74.3	43400	24700

在这部分测试里，8MB SATA酷鱼硬盘并没有给我们带来惊喜。在多项硬盘测试中，8MB SATA酷鱼的表现和8MB ATA各有千秋，但在反映系统整体性能的CC Winstone 2002及Business Winstone 2001测试中均落后于后者，和2MB ATA相比，则除了CPU占用率较高外都取得了领先。我们注意到，这部分测试数据和前面HD Tach 2.61测试数据在CPU占用率在结果方面完全不同，考虑到测试机理的区别，我们认为WinBench 99 2.0的CPU占用率测试更符合实际的应用状况。抛开数据来看过程，8MB ATA酷鱼硬盘在测试中的表现也是最好的，在WinBench 99 2.0测试得出的传输曲线里表现非常稳定，而2MB ATA的成绩落在了最后。


2MB ATA传输率测试结果
8MB ATA传输率测试结果
8MB SATA传输率测试结果

在测试中我们注意考察了这3块硬盘的噪声及发热量，噪声方面酷鱼Ⅴ继续了前辈酷鱼Ⅳ的良好表现，在电脑工作过程中它们的噪声远低于环境，只有在耳朵离得很近的情况下才可听到硬盘工作的声音。另外，8MB ATA的寻道声稍有些大，但比起西部数据的WD1200JB还是好得多；发热量方面，酷鱼Ⅴ中的2MB ATA和8MB ATA控制得较好，长时间测试的情况下盘体温度还不算很高，而8MB SATA的发热量就相当惊人了，如果在炎热的环境里工作，用户需要考虑一下它的散热问题。

测试总结

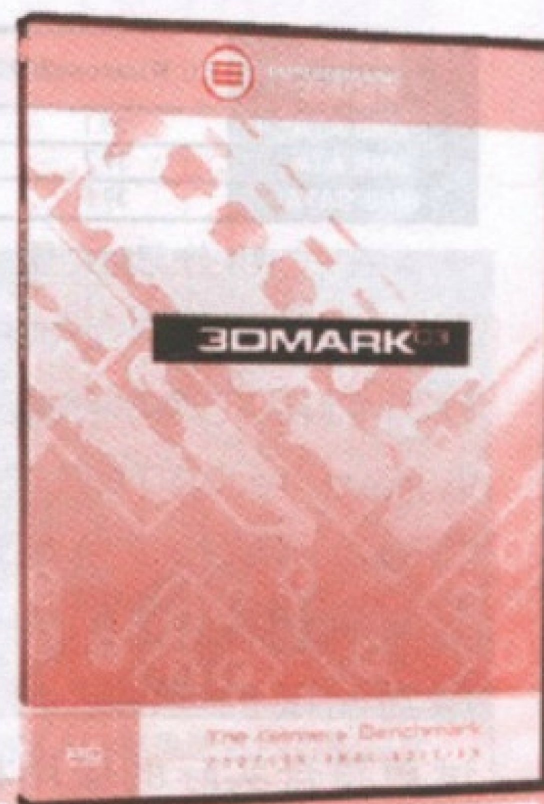
单块8MB SATA酷鱼硬盘在测试中并没有表现出令人信服的性能。我们认为，在现阶段8MB ATA酷鱼Ⅴ是追求高性能用户的较好选择，大容量缓存非常有利于提升硬盘的写入速度和传输稳定性。由于只有1块串行硬盘，我们无法验证串行RAID的性能，一些测试表明它“性能非常可观”，但如果用并行ATA硬盘组成RAID性能也会非常出色的。酷鱼Ⅴ的标称内部传输速率已达到71.25MB/s，从测试情况看，无论读、写都还达不到这个指标，这说明目前即使是Ultra ATA/100也还有相当大的潜力，而提供更高外部传输速率的串行ATA并没有发挥出优势。正如我们前面所说，目前的串行ATA硬盘还是在并行的架构下生产，硬盘厂商除要解决尺寸、发热问题，还要重新设计内部结构，只有解决好硬盘内外部传输之间的协调，才能真正发挥串行系统的速度优势。

软硬件方面的障碍也有待排除，尤其是软件。主板附带串行ATA接口已成为趋势，不过市面上还没有支持串行ATA的南桥芯片组。从2003年春季IDF的情况看，Intel的下一代南桥ICH5已率先支持串行ATA，其他几个芯片厂商如VIA、SiS、ALi还没有相应产品（威盛最新的VT8235南桥仍不支持串行ATA），不过这无疑是芯片厂商努力的方向。

由于微软目前所有操作系统都没有内置串行ATA控制器驱动，因此要想使串行ATA硬盘做系统盘，实现起来有一定难度，虽然可在开始安装系统时按“F6”来安装驱动，但操作系统这时只能识别软驱（先进设备必须由即将淘汰设备支持的矛盾）。而且，目前如果主板没有相应接口，只使用控制卡无法安装系统，这说明相应驱动没有完善。在测试中我们也发现一些软件和串行ATA硬盘出现兼容性问题，而在WindowsXP环境下，8MB SATA作为系统盘运用的稳定性不如另外两块IDE硬盘，这应该和目前操作系统对串行ATA技术的支持不够成熟有关。

每样新生事物面世时总显得比较稚嫩，串行ATA也是如此。尽管有一些不足，但串行ATA版本的酷鱼Ⅴ硬盘还是表现出了强大的性能潜力和更好的易用性，更符合PC存储系统未来的发展趋势。截稿之前，我们取得了测试的3块硬盘的国外参考报价，2MB ATA酷鱼Ⅴ是119美元、8MB ATA酷鱼Ⅴ是204美元、8MB SATA酷鱼Ⅴ是214美元。





编者按：由于篇幅原因，本文中的许多精美图片被安排在前面的新品初评栏目中（P30~31），供大家集中欣赏。

3DMARK03

——DirectX 9时代的显卡测试标准

■广东 邱峰

引子：另一个震惊世界的“网络蠕虫”

不久前，一个大小才几十kB的文件（蠕虫病毒）竟导致全球范围内的网络大瘫痪。匪夷所思之余，不免让人重新思考网络通信的可靠性。时隔不久，就在2003年2月12号凌晨，另一个引起世界范围内网络大塞车的“蠕虫病毒”又出现了，这就是一个被命名为“3DMark03.exe”的可执行文件，和传统病毒不同的是，它有名有姓，“制造商”为Futuremark公司，而且大家都争先恐后把它下载到自己的电脑。好了，不卖关子了，这就是大名鼎鼎的3D游戏测试软件3Dmark的最新版本——3DMark03（即传说中的3DMark2003），支持最新的DirectX 9 API（应用程序界面）。在官方公布下载链接后，3DMark03就像一款新的蠕虫病毒，迅速充斥了世界范围内的各大FTP和硬件测试网站，导致不少使用宽带网的朋友仍需以几kB/s的速度下载，可见其在世界范围内的风靡程度。

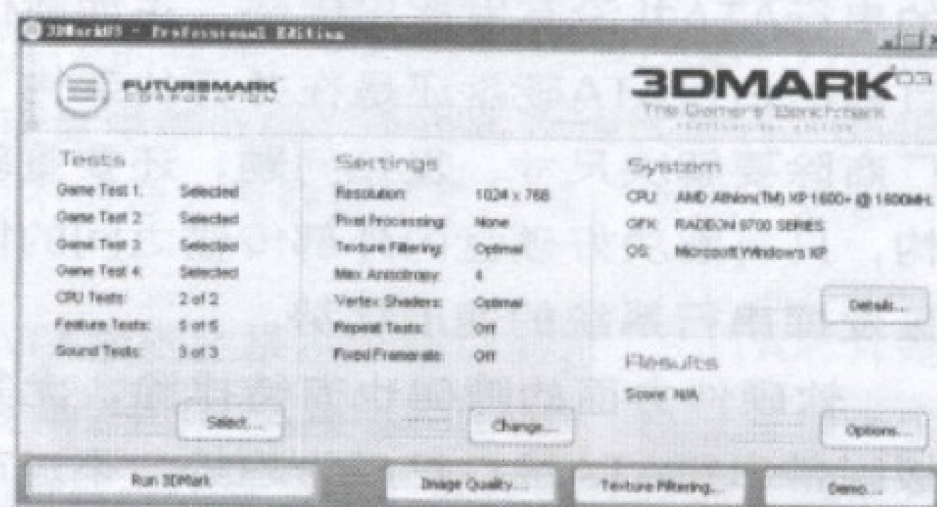
一、3DMark03——新的程序界面

作为一款已几乎有两年未更新的3DMark测试软件（其上一个版本3DMark2001是在2001年发布的，其后经过了几次修订，但没有实质变化），3DMark03在阔别了这么长一段时间后，自然全部进行了重新设计，这包括标志图（logo）、程序主界面和测试项目分类。可以说，这次呈现在我们眼前的是一个全新的测试软件，这也可以从它的名称3DMark03略窥一二。

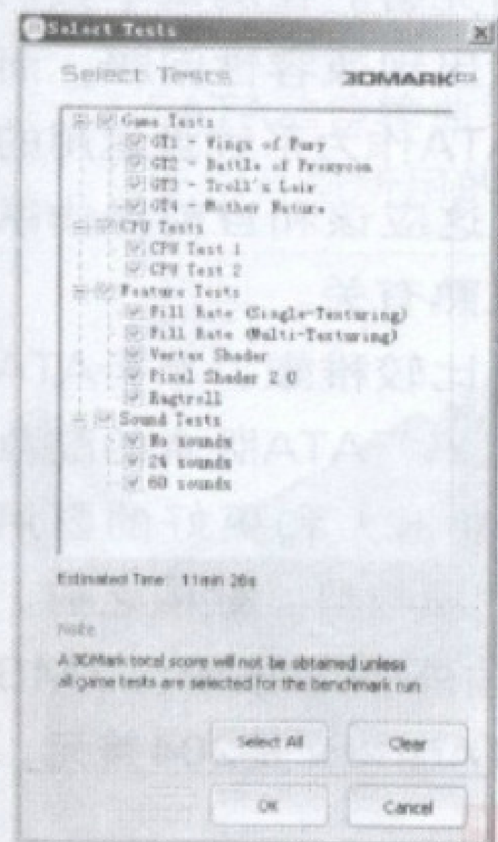


新的3Dmark03 Logo

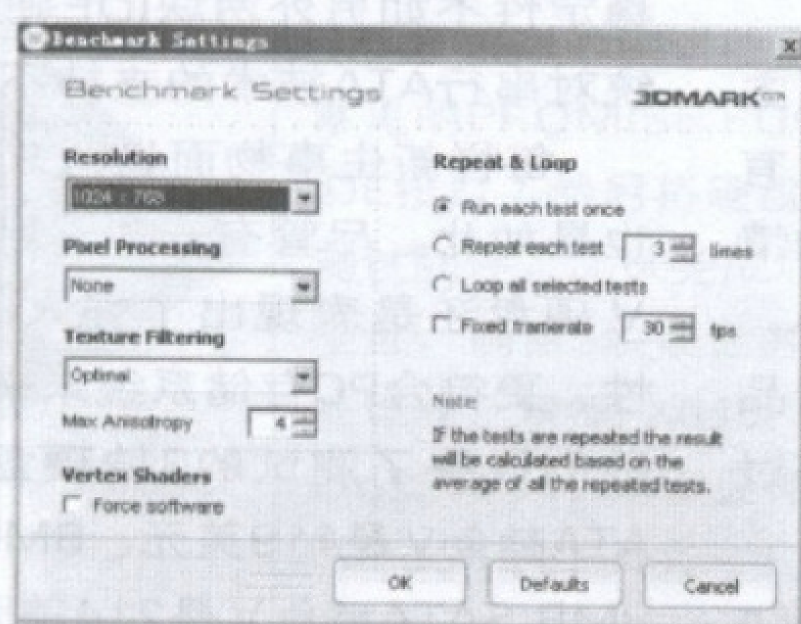
和以往发布的3DMark一样，Futuremark公司把3DMark03分为Free版和Pro版。这次Pro版增加了一个Texture Filtering（纹理过滤测试）项目，该测试的实际用途会在后文中详细说明，而另一个与Free版的重要差别是，Pro版可在本机观看测试结果，而Free版则必须登录Futuremark公司的网站才可查看。



3Dmark03测试程序主界面，颇有几分“XP”风格。



Pro版才具有的测试项目删选菜单。



这也是Pro版才有的测试效果分选菜单。

二、全新的测试项目和计分标准

虽然新的3DMark03由为数众多的测试项目构成，但事实上真正影响最后得分的只是开头的4个测试项目（场景），分别是“Wings of Fury”、“Battle of Proxycon”、“Trolls Lair”和“Mother Nature”。按照Futuremark公司的预设，使用Free版（分辨率限制为1024×768/32位色），并且不开启全屏抗锯齿和各向异性过滤时，如果测试得分为1000分左右，那么该系统可被看作一台“入门级”的3D游戏系统；当得分在2500～3000分左右时，则可称得上是“主流”；而如果测试得分超过5000分，该系统已算得上一台顶级配备的“游戏机”了。此外，3DMark03里还有一些测试显卡特定功能的项目，主要针对各种特效和理论指标。

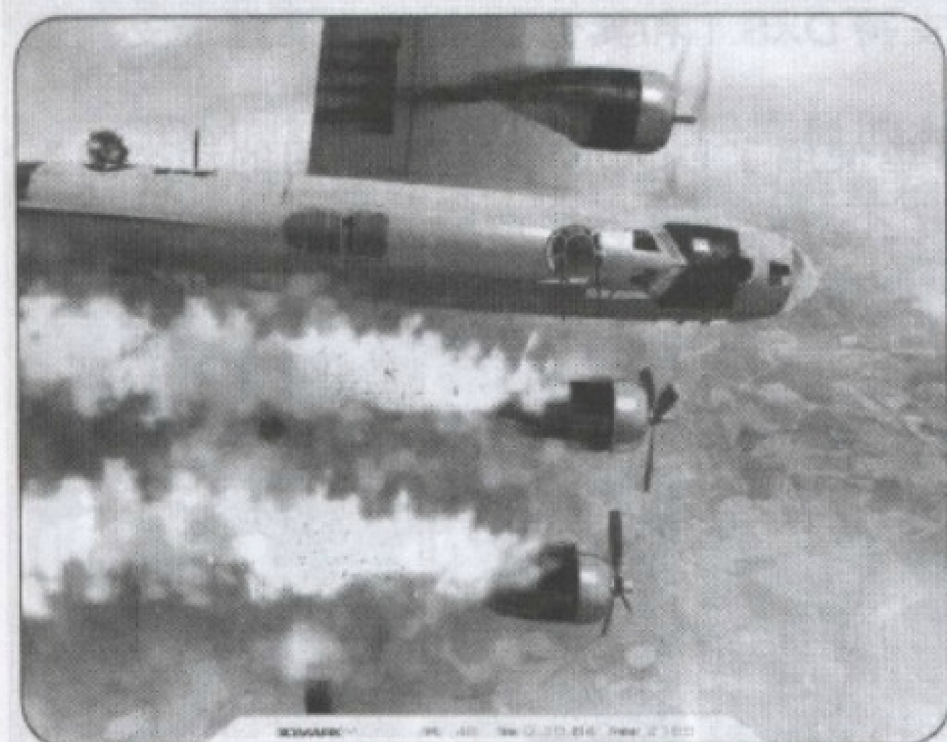
1.决定测试得分的4个大项

并不是运行3DMark03所有测试项目都顶呱呱的系统才会获得高分，其实整个评测得分的权衡取决于开头的4个主要测试项目，让我们来看看它们的得分比重。那么，这4个可以左右最后得分的测试场景测的到底是什么？

测试项目	比重
项目1 Wings of Fury	5.6%
项目2 Battle of Proxycon	28.5%
项目3 Troll's Lair	36.2%
项目4 Mother Nature	29.7%

测试场景1：Wings of Fury（复仇女神之徽章）

作为3DMark03打头阵的一个测试项目，名为“复仇女神之徽章”的项目考验的是系统（显卡）的DirectX 7游戏执行能力。整个场景讲述的是1944年盟军轰炸机大举进攻，而敌人战机仓促迎战的场面，它也从另一个侧面反应了系统对这类模拟驾驶游戏的重现能力。


大型轰炸机起火坠毁。

测试场景1技术摘要

- 需要支持立方体贴图和单周期双纹理贴图的DirectX 7硬件；
- 需要板载32MB显存以上的显卡，以确保测试过程中不需要再次载入纹理数据；
- 需要用到1.1版的顶点着色器功能；
- 点采样和体积粒子系统；
- 飞机的某些细节运用了4重贴图（如果硬件支持单周期4重贴图的话，将会获得很大的性能优势）；
- 测试场景的每1帧大约运用了3.2万个多边形；
- 测试场景将会占用16MB显存来存放纹理数据，6MB显存存放顶点缓存，1MB显存用于存放索引缓存。

在主题为DirectX 9的3DMark03测试中，测试项目1是唯一一个基于DX7 API的测试场景。对于那些存在于市场多年的“老旧”显卡（例如GeForce256/GeForce2、RADEON 256）来说，这也是它们在3DMark03中唯一能跑的测试项目，也正因为如此，它们的得分极低。

虽然这是一个基于DX7 API的测试项目，但奇怪的是，Futuremark竟然倾向于采用顶点着色器而不是DX7中重点强调的固定功能T&L加速单元，来完成场景中几何设置的处理。尽管3DMark03是一个反映系统执行DX8和DX9游戏能力的测试软件，但Futuremark公司相信，在未来的一两年里仍会有不少基于DX7的游戏出现在市场上，所以系统对DX7游戏的执行情况仍需要在3DMark03中有所反映（但同时他们也相信，3DMark2001SE才是最能反映系统DX7性能的3DMark版本）。



测试场景1中运用的各种效果

在整个测试场景1中充斥着大量天空或地面的镜头，对于身处于DX9时代的显卡来说，这只是一些应用了高分辨率单重贴图的小把戏。这也意味着这个项目对显卡像素填充率的要求并不高，因此DX7时代的一些显存频率较低的显卡也能以不慢的速度运行这一测试。另一方面，整个场景的几何设置大部分给了那些天空中运动着的飞机，而且不少还用上了4重贴图，这在DX7时代还是很新鲜的：简单的颜色贴图用来决定机身的颜色，而一些运用了立方体贴图和光泽贴图的逐像素光影效果则被用来生成更逼真的机身反光表面。

与此同时，这个测试项目中也部分运用了粒子系统，比如硬件加速的点取样和立方体粒子。点取样能更好地演绎飞机飞过后引擎留下的尾迹，但不能自行伸缩或旋转，当要控制爆炸场景时，就要用到立方体粒子系统了。

测试场景2：Battle of Proxycon

这个名为“Battle of Proxycon”的测试项目讲述的是外太空中敌人抢夺太空站的故事。整个场景很像一个大家耳熟能详的第一人称设计游戏，一直关心这类游戏的朋友应该能感觉到，它似乎是在模仿一个即将诞生的超级游戏大作——DOOM Ⅲ。


各战斗单位准备迎战。

测试场景2技术摘要：

· 需要支持DX8和像素着色器1.1版本的显卡；

· 为确保在测试顶点着色器1.1版本的过程中不必再次读取纹理数据，必须拥有128MB的板载显存；

· 顶点处理运用1.1版本的顶点着色器；

· 像素处理运用1.1版本的像素着色器，如果系统支持，将使用1.4版的像素着色器提升性能（ATI的一些显卡支持）；

· 大部分对象都由1个色彩贴图、常规贴图和1个回溯式表单实现镜面和衍射效果，场景中人物的皮肤采用顶点着色器生成；

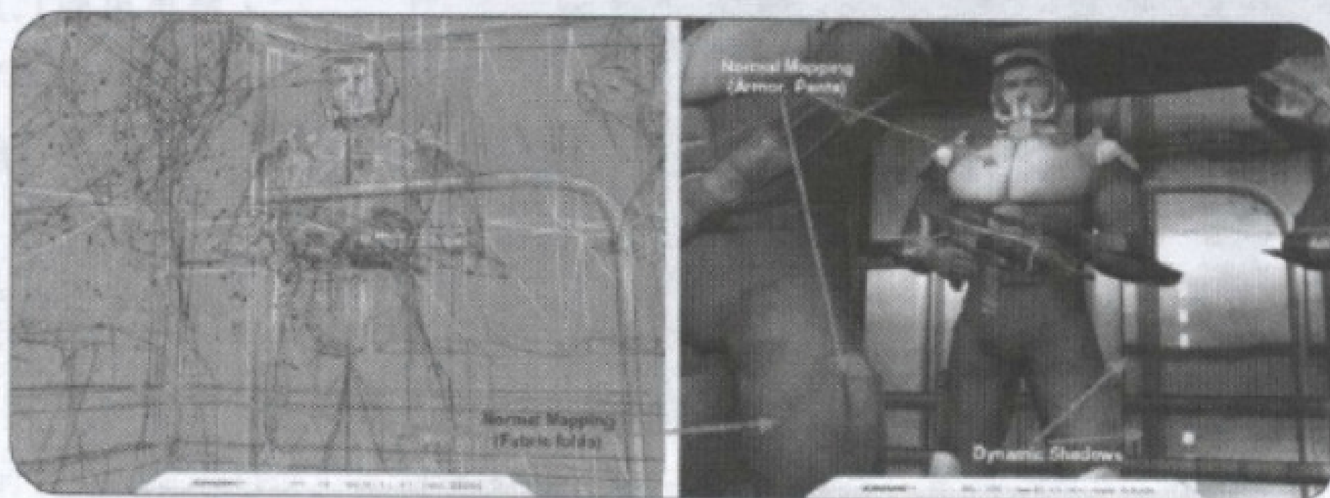
· 运用模板缓存实现动态阴影，Utilises Havok实时物理引擎；

· 当使用像素着色器1.1版时，处理场景中每1帧大概要渲染25万个多边形，而如果使用1.4版的像素着色器，只需渲染15万个左右就够了；

· 整个测试项目占用80MB显存来存放纹理数据，6MB显存存放顶点缓存，1MB显存存放索引缓存。

毫无疑问，下一波游戏热潮将属于基于DX8的各种3D游戏，而支持DX8的各种显卡也能在市场上随处看到。3DMark03中自然也少不了这个项目的测试，其中不仅能测试DX8.0，而且支持DX8.1和其他版本，如果显卡支持像素着色器1.4版本，还能获得额外的性能提升。

许多人跑完这个项目后都会大呼，这太像DOOM Ⅲ了！没错，这个项目也使用了DOOM Ⅲ引擎采用的动态阴影系统。它采用模板缓存技术来实现基于多光源下的实时动态阴影效果，而为了不对处理器性能造成太大影响，场景里大部分的模板缓存处理都采用顶点着色器完成，而这也包括了人物皮肤的处理。通过尽可能用顶点或像素效果器来完成场景生成的方式，3DMark03能把测试对CPU的依赖性降到最低。另一方面，由于这项测试支持DX9特有的单过程模板操作功能，因此如果你测试时采用支持DX9的显卡，比如GeForceFX或ATI RADEON 9500/9700系列显卡，在这个项目中的优势会非常明显。因此不支持DX9的GeForce4 Ti4200在3DMark03中的成绩与RADEON 9500有很大差距。



常规贴图和动态光影效果

除此以外，这个项目还应用了名为“常规贴图”的技术，这其实是一种能“增加”场景细腻程度的功能，它通过在几个简单的多边形框架上附加“高细节”的贴图，从而实现近似于复杂几何设置后的结果。

和早期几个3DMark版本不同的是，3DMark03并不再是真实游戏的模仿，从某种意义上说它更像一个实实在在的游戏。这是因为Futuremark为了能更准确地评估显卡的3D加速性能，并尽可能把处理器对最后结果的影响降到最低，首次在评测软件中引入了采用重力系统的游戏引擎，而这一重任则交给了名为Havok的实时重力系统（下文中有介绍），这一引擎也在后面一些测试项目中使用。


应用了真实重力系统的实时渲染头发，是对任何现有3D显卡的一种考验。

测试场景3：Trolls Lair（侏儒巢穴）

测试的第3个项目则是用来代表RPG游戏的“Trolls Lair”。它和第2个测试一样使用了大量DX8特效，虽然没有采用什么DX9的效果，但已营造出不俗的视觉效果，而且游戏场景里有一组镜头简直可以扼杀现在最强劲的CPU和GPU。

测试场景3采用的技术摘要：

· 需要支持像素着色器1.1版的DX8显卡；

· 测试场景运用了“Havok”实时物理引擎，并专门为人物头发定做了重力系统；

· 运用1.1版像素着色器时大约每1帧需要渲染56万个多边形，而如果采用1.4版像素着色器则仅需要处理28万个；

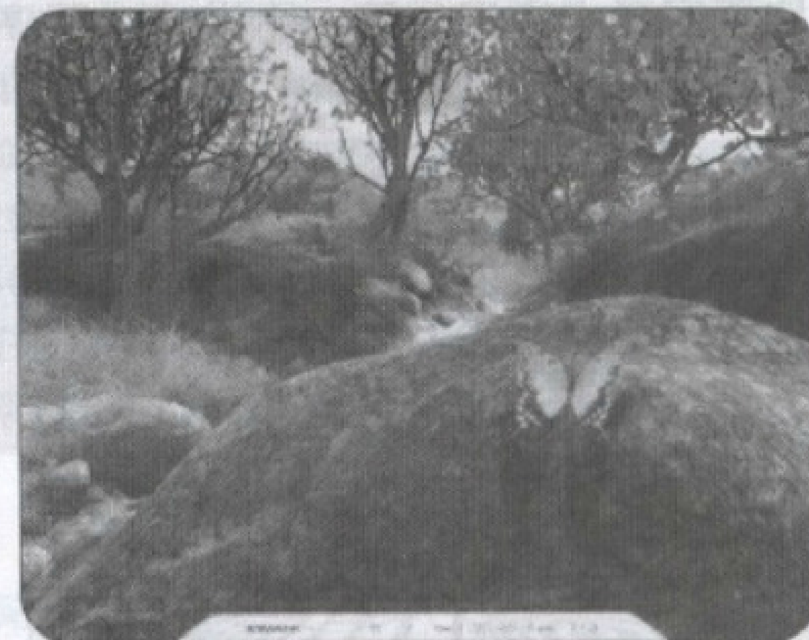
· 整个测试项目采用64MB显存存放纹理数据，19MB显存存放顶点数据，另外2MB显存存放用于索引的缓存数据；

· 其余技术特征与测试项目2相同。

测试项目3和项目2几乎一样，都采用了大量DX8特效，例如用常规贴图来实现低多边形的复杂场景效果，或使用模板缓存实现实时阴影效果；而和项目2不同的地方则在于，测试项目3除整个运用Havok物理引擎外，还特别为女主人公的头发定做了一个重力系统，它能实时地按照该时刻的地心引力、头发重量和卷曲度来计算多边形的移动位置。噢，忘了说了，女主人公的每1根头发都由多边形构成，而不再用“常规贴图”这种欺骗性的小玩意，渲染这些

头发时还采用了各向异性的光影效果，能使头发更具有光泽度和质感。但也因为如此，这个看似简单的女主人公开门场景，其实需要显卡实时计算并渲染为数众多的多边形，速度自然也快不起来。


栩栩如生的河流和森林。


栖息的蝴蝶成为这个场景的收笔。

测试场景4：Mother Nature

相信完整运行过3DMark2001SE的朋友，对3DMark03的第4个场景一定不会陌生，这就是大名鼎鼎的像素/顶点着色器演示场景（3DMark2001SE中叫Nature场景）。而和前者的根本性区别是，3DMark03的场景采用的是像素着色器和顶点着色器的2.0版本，因此能造就一个更为逼真的大自然。

测试场景4技术摘要：

- 需要支持像素着色器2.0版本的DX9显卡；
- 2.0版的顶点着色器用来建模和营造某些飘动的树叶效果；
- 2.0版的像素着色器用来生成湖面和天空，而高动态范围则用来负责对阳光的计算；
- 地面运用像素着色器1.4版生成，采用1个着色贴图、1个细节贴图、1个光影贴图和1个凹凸贴图，还有一些标准的立方体贴图；
- 每1帧大约需要渲染78万个多边形；
- 整个测试采用50MB的显存存放纹理数据，54MB的显存存放顶点缓存数据，9MB显存存放索引缓存数据。

3DMark2001SE里有着几乎同样的测试场景，但运用的是老旧的实现方法——用阿尔法（透明度）纹理来模拟野草和水波纹，而这会给显存带宽带来沉重负担。而3DMark03里大量使用2.0版的像素效果器和顶点效果器来实现这些栩栩如生的大自然效果，由于此时传输的大部分是顶点数据，因此大大缓解了对显存带宽的需求。

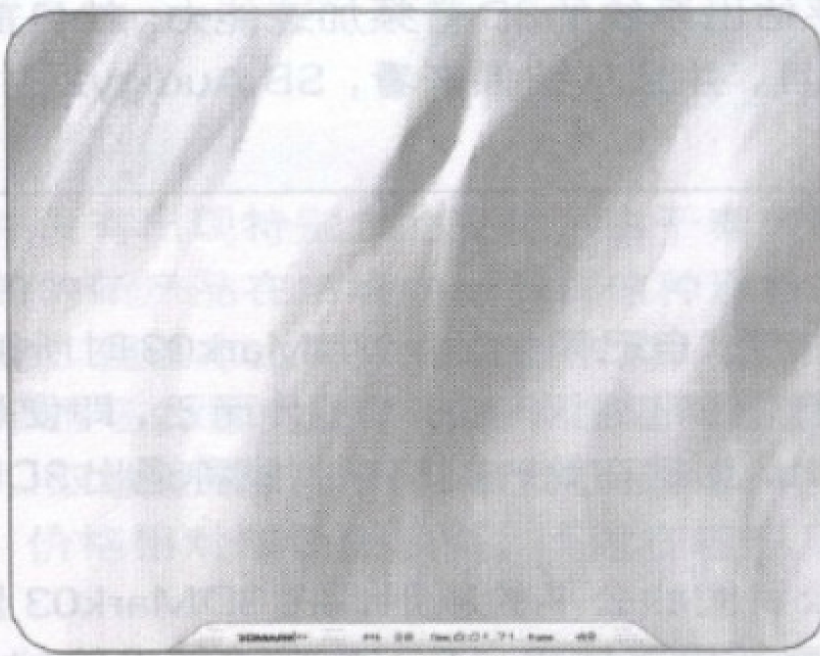
在这个场景中水波纹应用了像素效果器2.0版，并且用多重贴图进一步完善最终效果，而天空则使用了像素效果器2.0版的高动态范围技术来呈现出阳光明媚的效果；最后地面应用像素效果器1.4版完成。如果大家细心留意，还会发现天空中漂浮的云块会在地面上表现出实时阴影效果。大家只要看一下技术摘要就会发现，测试场景4是3DMark03里应用技术最先进的，同时也是对显卡要求最苛刻的项目，因此即便是目前顶级的RADEON 9700 Pro或GeForceFX，应付这个场景时也只能是一帧一帧"接踵摩肩"了。

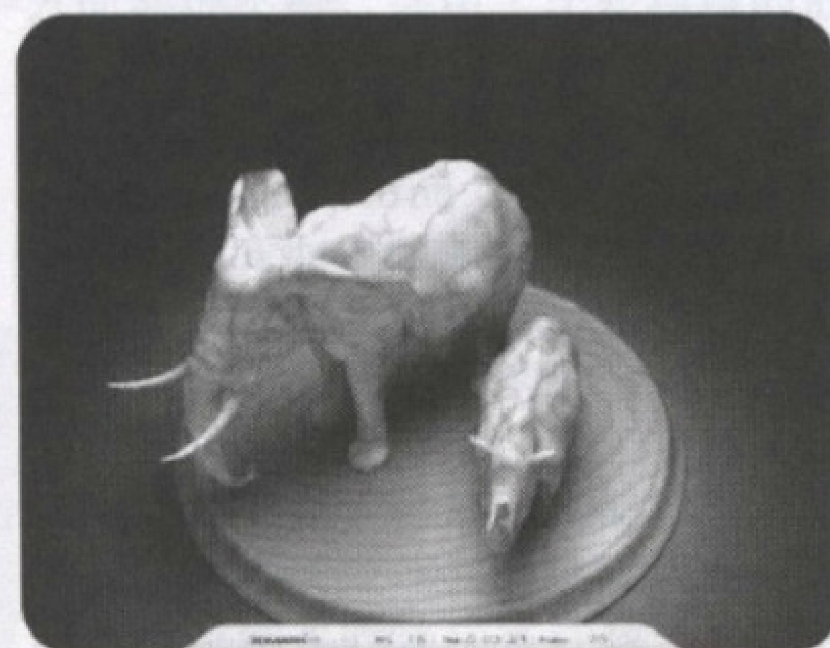
好了，决定测试得分的4个主要测试项目已全部介绍完毕，那么3DMark03里还有什么新的玩意？让我们继续看下去。

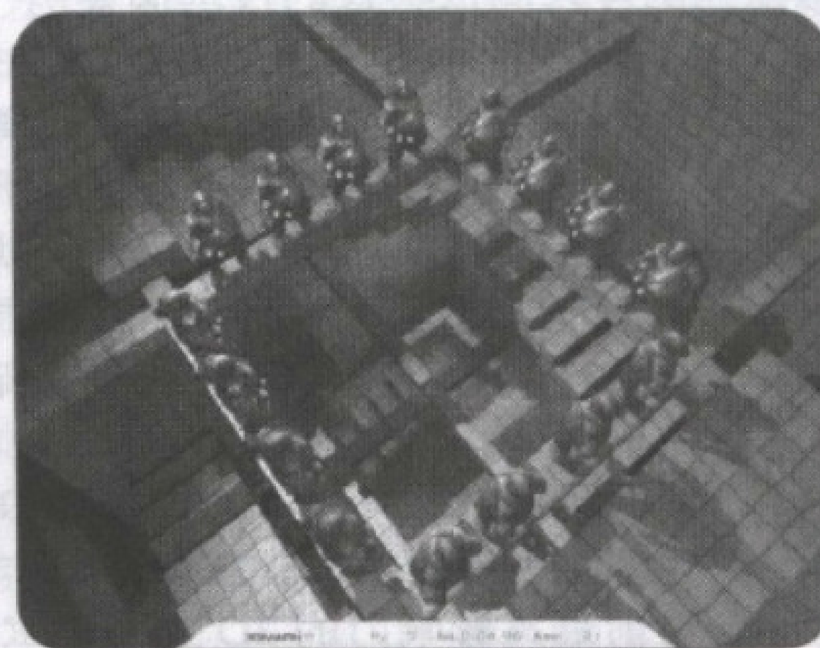
2.显卡功能测试项目

在3DMark03里，除开头4个记分项目外，其他几乎都是些测试显卡特定功能的项目，我们称之为功能测试项目。


顶点效果器测试


像素填充率测试


像素效果器测试


Ragdoll测试

（1）像素填充率测试

就目前来看，像素填充率依然是当前显卡的一个重要性能指标，因此3DMark03也纳入了这个测试项。在单重纹理贴图测试中，系统会尝试给64个不同的对象进行1次贴图，从而统计出最大的单次贴图速率。而换到测试多重贴图性能时，则会尝试把64重纹理往1个对象上贴，由于该测试允许以硬件所能达到的最大单周期多贴图能力完成，因此RADEON 9700在1个周期里就能完成8次贴图；而有能力在1个周期完成16次贴图的GeForceFX，由于这个项目不支持DX9，因此每周期也仅能执行8次贴图。

（2）2.0版顶点效果器测试

顶点效果器测试在3DMark2001SE版里也已有所展示，而在3DMark03中由于测试的是2.0版顶点效果器，因此无论精度还是场景（对象）营造能力都比1.0版高出几个档次。

（3）2.0版像素效果器测试

这个测试考验显卡在执行像素效果器2.0版的特定程序生成的纹理效果。由于程序纹理有别于以往用着色贴图方式产生的纹理，而是使用程序生成，因此它能实时改变纹理的形状和细节等级，而且对系统性能影响不大。因此绝对有理由相信，程序纹理会是未来一两年内精美3D游戏的必然选择。

（4）Ragdoll测试

它考验系统处理器和显卡在处理大量顶点着色器程序时的运行能力。作为功能测试的最后一个压轴项目，Ragdoll并不像顶点着色器测试那样简单考验单一项目的执行能力。在Ragdoll测试中，人物从空中跳下去，到跌落地下，直至摊开四脚朝天的过程，都根据重力学计算，符合自然逻辑。因为它也使用了测试场景3中的Havok物理引擎，因此虽然场景不是太复杂，但运行起来即便是最强大的显卡也不很快。

3.非常重要的图像品质测试

图像品质测试仅出现在3DMark03的专业版中。以往我们或许需要一些特定软件或特定的游戏场景，才能评估几块不同显卡在运行同一个游戏或程序时，其画面品质究竟如何。而所谓画面品质的比较，其实就是在同等渲染精度和分辨率下，各种显示芯片所能支持的纹理过滤功能和抗锯齿能力之间的较量，而3DMark03则通过这个仅在专业版才能开启的图像品质测试工具，让我们能够观察显卡在各种抗锯齿和纹理过滤模式下的表现。

图像品质测试

在专业图像品质测试中，你可以按F1～F4键不断切换于各种纹理过滤模式，从而孰优孰劣一目了然。通过测试场景中一些非常特殊的“设计”，你能轻而易举地发现NVIDIA显卡和ATI显卡在纹理过滤实现方式上究竟有何差异，而以前想在游戏中来分辨是非常困难的。

4.CPU测试

由于3DMark03在设计时尽量减少了处理器性能对最后测试结果的影响，因此作为对整体性能评估的一个补充，Futuremark在测试中补充了以软件方式（纯粹靠CPU运算）渲染的3D场景测试项目——即CPU性能测试，通过以软件方式调用DirectX来执行4个主要测试项目，从而给出处理器性能评估。但要注意，此时系统平台带宽对这一测试结果的影响会非常严重，例如在同频率P4处理器下，采用i850E+RDRAM的系统与采用普通DDR的系统相比，前者会有明显优势。

5.声音测试

如果从单纯意义上看，这也是3DMark系列测试软件里第1次引入声音测试项目。由于目前游戏中广泛应用各种真实的3D音频技术来重现逼真的现场效果，因此系统要处理的音频流数据颇为庞大，这时声卡能否对这些音频流进行实时硬件加速，也成为影响游戏帧数的一个方面。

3DMark03的声音测试项目就是为评估系统的音频处理能力应运而生的，它通过在测试项目里评估系统在应用/没有应用24、60位复音时的帧速率差别，评估出系统的3D音频加速能力。就目前测试的结果看，仅有创新的SB Audigy2声卡能支持最后一个60位复音的测试项目，并且从结果来看，SB Audigy2应当是目前处理器占用率最低的3D音频加速卡了。

三、结语

当我们还在兴致勃勃地连夜下载，并测试自己系统运行3DMark03时所能跑出的分数的同时，不少网友就已开始抱怨，自己的NVIDIA显卡分数实在太糟糕，通常都仅有1000多分而已，即便是最近半年非常热门的GeForce4 Ti4200也不过是2000多分的准入门级别。NVIDIA更是在此时站出来，宣称退出3DMark03测试阵营，并指出3DMark03有为ATI显卡专门优化的嫌疑。

按照NVIDIA的指责，Futuremark公司罔顾公平的原则，在3DMark03里大量使用了仅有ATI R300（RADEON 9500/9700系列）显卡才支持的1.4版像素效果器技术，而不支持该技术的NVIDIA显卡仅能以较慢的执行速度运行几乎所有的测试场景（参看前面与得分息息相关的4大测试项目的技术摘要）。

虽然这一指责并非无的放矢，但毕竟反映了两个事实：一是Futuremark公司凭借之前几个版本的3DMark软件，已在业界竖立起顶级3D加速卡测试软件的地位，也因此被为数众多硬件厂商和游戏爱好者在评估时采用，因此它的“不公”才会让“财雄势大”的NVIDIA如此恼火。二是这说明了业界的天平开始稍微倾向于ATI，而由于NVIDIA的次世代显卡迟迟未能面世，目前市场主流显卡换代交替的步伐被人为拖迟；但就目前市场来看，主流显卡中可实现DX9功能的仅有ATI一家的RADEON 9500系列，作为可延伸使用一两年的DX9显卡，RADEON 9500所支持的DX8像素处理器版本为1.4，而与NVIDIA支持的1.0版相比，1.4版本像素处理器也的确能“压榨”出更多性能，这在前面的技术摘要中也可清楚地看到。

于是，在市场选择的情况下，3DMark03这个面向未来一两年，面向DX9时代的测试软件仅能按照目前的方案进行设置，可想而知，如果NVIDIA再不推出面向主流的DX9显卡，那会是么样的情景。看到NVIDIA大为震怒的表现，我们恐怕没有理由不相信，3DMark03的确是目前最具影响力的3D显卡测试软件。

PConline.com.cn 太平洋电脑网

市场动态与攒机指南

除特别注明外，本栏目行情、报价和其他文章均由太平洋电脑网（www.PConline.com.cn）提供，所有行情均从北京中关村市场采集。

市场传真

CPU

由于2月下旬Intel对高端的P4 CPU进行了整体价格调整，使得CPU市场出现了明显降价。Intel方面，高端P4降幅明显，其中P4 2.53GHz已由原来的2000多元暴跌到现在的1760元。P4 2.4B降幅达到100元，现报价为1500元。赛扬方面比较稳定，赛扬4 1.8GHz的价格比上月降了5元，其散装和盒装的价格分别为560元和570元。

受到Intel点仓的影响，AMD方面也出现了大幅度价格调整，Athlon XP 2200+一举跌破千元大关，现报价为980元。0.13微米的Athlon XP 1700+出现了缺货，价格也有所上扬，报价为460元。

虽然在2月份Intel的点仓使得很多CPU价格都有明显下调，但市场中P4 CPU的整体价位并没有太多调整。预计在今后几周里由于高端P4 CPU的降价，会导致主流的低主频P4出现明显降幅。

内存

最近内存价格降幅明显，这主要是受国际IC市场DRAM颗粒降价的影响。现代内存方面，DDR 256MB降幅高达120元，现报价为230元；DDR 128MB降幅也达到40元，报140元。Kingston方面降幅同样明显，其中DDR266 256MB降130元，现报价为300元；DDR333 256MB也降135元，现报价为360元。宇瞻内存方面，DDR333 256MB降幅达到了150元，现报价为320元。

内存的大幅度降价主要是由于国际IC市场DRAM需求不旺造成的，虽然在2月下旬DRAM颗粒价格出现了强势反弹，但市场中的需求量仍然没有太大起色，所以预计内存价格在短期内不会出现大幅上扬。

硬盘

整个2月里硬盘也大幅度降价，而且一些大容量的产品降幅比较惊人。希捷硬盘方面，酷鱼V 120GB降幅达到60元，现报价为1115元；酷鱼V 80GB降25元，现报价为805元；酷鱼IV 60GB降25元，现报价为710元。IBM方面，腾龙五代180G降145元，报价为2200元；腾龙四代80GB降40元，报价为820元。西部数据方面降幅也很大，其中大容量的WD1200BB 120GB降幅达到了70元，报价为1205元。

预计硬盘在接下来的几周里仍会保持一定的降价幅度，各品牌的120GB硬盘价格也都会向千元大关挺进，而主流型号也会保持小幅降价。

板卡

最近这段时间里，板卡市场的价格并没有出现特别大的变化，由于春节刚刚过去，所以价格调整还需要一段时间。不过在新品方面，我们看到如潮涌般的新产品在市场中出现，这种现象出现的原因并不复杂，因为节前很多商家都在清货，所以新品虽然都已到了库房，但基本上并没有拿出来卖，结果造成了春节后市场中新品迭出的场面。

总的来说，在最近一个月当中，板卡市场的重头戏依然集中在显卡上面，且最主要的现象就是配备了128MB DDR显存的显卡新品层出不穷。不久前，双敏就推出了一款采用GeForce4 Ti4200-8X的128MB DDR版本显卡——速配8428，刚上市时售价是1400元，价格相对来说还较高，不过在短短几天之后，价格便落到了1249元，更加趋于合理。

硕泰克也同期在市场中推出了一款128MB DDR版本的GeForce4 Ti4200-8X显卡，这款显卡在做工以及用料方面都很不错，采用了比较独特的散热方式，同时它还提供了VIVO（视频输入输出）功能，定价在1380元。

另外，旌宇推出的GeForce4 Ti4200-8X白金版显卡震撼登场，这款显卡制作相当精良，如果放在你的面前，相信你一定会把它看成是一块GeForce4 Ti4600。它采用了全长的PCB设计，所有的功能一应俱全，采用的显存也是128M版本的3.3ns DDR，较之一般的产品所采用的4ns显存性能要强不少。此外，在散热系统方面，它采取了覆盖式散热片以及双风扇的主动散热方式，散热效果很优秀，这也为超频提供了很大潜力，不过它的定价也高不可攀，在1999元左右。

除了这些之外，RADEON 9500 Pro以上级别的ATI显卡都已将128MB显存作为标准配置，应该说显存的容量增大的确是一件好事，但这至少要在Ti4200以上级别的产品中，高分辨率、高色深环境下才能发挥一定优势。另外，最近这段时间，很多厂商都推出了128MB版本的GeForce4 MX系列显卡，虽然从理论上看，配备了128MB显存后确实具有一定优势，但实际使用中，这种级别的显卡配备128MB显存确实没有太大必要，只不过是一个卖点而已，所以大家购买时还应多注意一下。

近期厂商促销信息

三星康宝免费试用活动

2月份三星光存储产品的中国总代理金捷诺公司推出了康宝免费试用活动。在这次活动中，三星对其第3代康宝驱动器进行了大幅度价格调整，32×/40×/48×康宝分别以499/559/599元的价格提供给用户试用，感兴趣的朋友不妨去当地的三星康宝代理那里看看。

活动的具体规定为：

1.用户购买后必须认真填写用户基本资料，否则试用卡视为无效；

2.用户在购机之日起，7日内可无条件退还康宝产品，但必须保证退还机器包装完好、齐全（包括外包装、防震泡沫、说明书、软件、驱动盘、音频线），外壳无损伤或刮花、不得私自拆卸，否则无权退还康宝产品；

3.用户在规定时间内未退还产品，将视为同意购买，无须交纳尾款，并享受产品售后服务制度；

4.用户在规定的时间内退还产品，凭试用卡及有效购物票据到原购买柜台办理即可；

5.活动时间：从2003年2月8日开始到2003年3月18日截止。

浩鑫845PE主板促销送“保险”

浩鑫在2月份推出了一个规模庞大的促销活动，而且是针对目前卖得不错的一款845PE主板（支持533MHz FSB P4/Celeron CPU），这款主板集成了板载10/100M自适应网卡。具体的活动内容很吸引人：凡在2月1日到3月31日期间，从全国任何浩鑫主板经销商处选购任何一款浩鑫主板，均可同时获得一份万元意外伤害保险（半年期）和千元意外医疗费（半年期），而即将送出的保险总价值高达2亿元人民币！

这款主板的价格也非常实惠，只有699元。主板和保险加在一起才699元，还真是挺划算的。

“刮完偷着乐”——买微星送现金红包

微星在节后推出了促销活动，为购机的用户再添一份欢乐。微星在2~3月期间，会为广大用户送出总额超过百万元的现金红包，并且还将送出让用户免费出国旅游的机会！

活动具体内容如下：

凡在2月20日~3月31日期间购买任意一款微星阿修罗显卡产品或微星光存储产品（包括CD-ROM、DVD-ROM及CD-RW）的用户，都将获得双联刮奖卡1张，此刮刮卡将直接附于产品包装盒内，并会在此包装盒外注明“刮完偷着乐”活动字样，请用户注意检查包装盒内的刮奖卡。

此刮奖卡共分上下两联，上联为现金奖刮奖区，下联为旅游奖刮奖区，两个刮奖区可分别兑奖。上联刮开之后，用户可当场向经销商兑现现金，或抵扣产品消费金额。现金奖共分5个等级，最低中奖金额为6元，最高为100元，中奖率可是100%的喔！下联的旅游奖共分3个等级，具体奖项设置见下文。

一重惊喜——现金奖（现金奖刮奖联）

一等奖：100元

二等奖：50元

三等奖：20元

四等奖：10元

阳光普照奖：6元

两重惊喜——旅游奖（旅游奖刮奖联）

一等奖：澳大利亚7日精华游（8名）

二等奖：昆明、大理、丽江、西双版纳五飞8日游（15名）

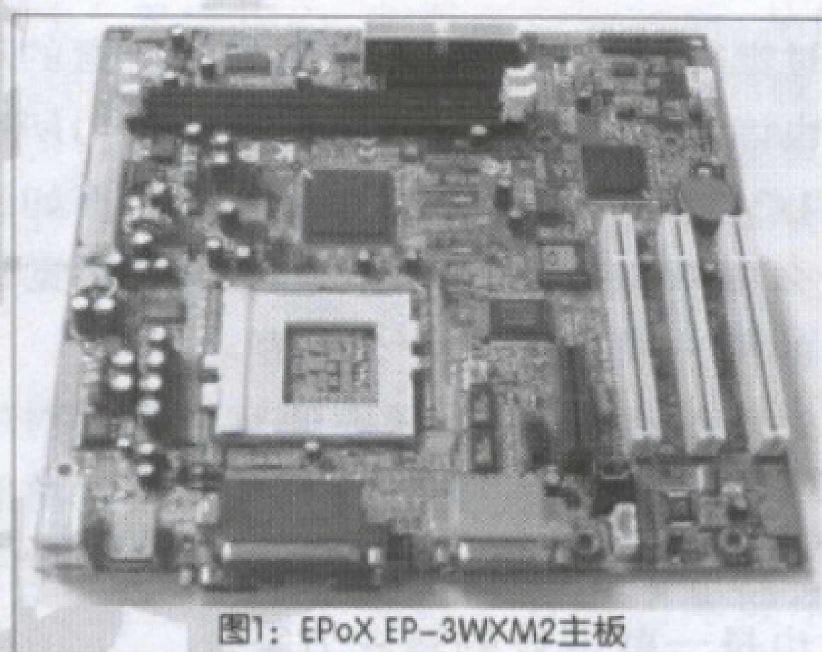
三等奖：泰国7日游（25名）

买Acer双用平板电脑，得高档杂志全年赠阅

为回报Acer的广大用户，Acer与东时俱乐部共同推出“买Acer宏碁双用平板电脑，得全年高档杂志”赠阅活动。凡于2003年3月1日至4月30日期间，购买Acer TravelMate C100双用平板电脑的用户，只需将回执单寄回东时俱乐部，即可得到《LADY都市主妇》、《MISS现代服装》和《Civilization文明》中任一种杂志的全年赠送。回执单刊载于2003年3月号的《LADY都市主妇》、《MISS现代服装》、《Civilization文明》、《中国百老汇》和《北京时间》这5种杂志上。

近期市场超值产品大荟萃

众所周知，电脑产品更新速度非常快，原本非常出色的一款产品，过不了多久就已过时或接近淘汰。接近淘汰的产品虽说已不是主流，但并不代表产品本身并不出色，只是因为技术的不断更新而被新产品替代而已。而且一般情况下这类产品都很超值。笔者最近在市场上找寻了一些这类产品，供大家参考。


图1：EPoX EP-3WXM2主板

在板卡类产品中，笔者发现了两款产品，其中有一款非常经典的产品——EPoX EP-3WXM2（图1），现在的价格相当惊人，只有190元！它采用i810DC100芯片组，集成i752显卡，支持Socket 370的赛扬CPU，但只能支持到赛扬二代，在大家非常关心的主频支持方面，商家表示最高能支持1GHz，我觉得支持赛扬二代800～900MHz应该不成问题。主板为Micro ATX结构，没有提供AGP插槽，所以只能使用内置显卡或PCI接口的显卡了，同时它还集成了声卡。虽然老了一些，但做工还是很不错的，不愧是当时的经典产品之一，不过当时可能谁也不会想到现在竟然会以190元的价格甩卖。

对于那些准备学习使用电脑的用户，这款主板还是相当合适的，现在一块赛扬二代850MHz才280元，加上这块主板也不过470元，很划算，有兴趣的朋友不妨考虑一下。



图2：Intel 850GBC主板

还有一款超值主板，它就是Intel 850GBC（图2）。由于采用了i850芯片组，支持的处理器接口为已淘汰的Socket 423，且还要配备相当昂贵的Rambus内存，所以如今仅卖到300元，对于拥有423针脚P4的用户还是很有吸引力的，毕竟在不改变太多配件的情况下，还能提升一定的性能；更何况Intel原装主板质量一直相当不错，而且i850芯片组性能非常突出，只是由于接口变更及RDRAM高昂的价格始终难以使它成为主流。

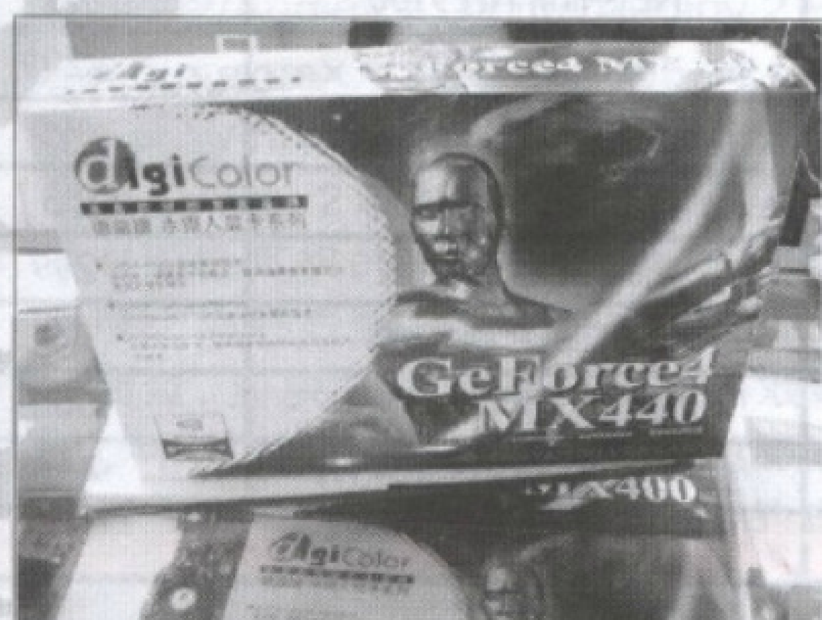


图3：水银人GF4 MX440显卡

除了以上两种以低价赢得市场的过气产品外，现在还有很多品牌产品，希望以低价吸引消费者，下面介绍的几款产品就属于这种情况。常逛市场的朋友都知道，GeForce4 MX440 64MB显卡近期在市场上销量不错。作为低端显卡的主力军，采用该芯片的显卡售价多在399元以上，笔者近期见到的“水银人”MX440 64MB显卡仅售330元（图3），还是比较少见的。这款显卡为了节省成本，板基比公版MX440相对小些，且配备了64MB SDRAM。在接口方面该显卡倒毫不吝啬，除具有VGA接口外，还有TV-OUT接口，这在低端显卡中比较不错。对显卡要求不高的消费者可以考虑。

显卡如此，数码产品更是如此，很多数码厂商为压低消费者的入门门槛，纷纷推出一些价格极其低廉的产品，其中不仅包括数码相机，还有一些数码摄像机。这次介绍的数码相机价格仅有499元，且配置也还算不错，这款麦迪龙数码相机采用130万像素CMOS图像传感器，最大分辨率可达1280 × 960，相机内部固化了16MB闪存，对于一般家用已足够了。唯一遗憾的是其镜头不可调节，因而在拍摄过程中会带来一些不便。不管怎样，花费傻瓜级光学相机的钱，买到傻瓜级的数码相机还是比较值的。


图4：上奇DV-Ⅱ

随着近年旅游热的逐渐升温，数码摄像机也越来越受到人们的关注，但动辄几千元的售价确实令人望而却步。为此厂商们推出了不少低价的DV产品，这里介绍的是上奇DV-Ⅱ（图4）。作为集数字录像、拍照、录音、视讯会议、移动硬盘阅读机等功能于一体的数码摄像机，上奇DV-Ⅱ拥有122g轻巧的立式机身和新贵银色设计，内置64MB存储卡，并可再外接CF卡，最大支持至512MB，并搭配1.4英寸彩色液晶屏。目前，上奇DV-Ⅱ的售价为1650元，作为入门级DV价格还算不错，更何况它还有更多的其他功能，完全可满足家庭用户的使用。

以上几款产品虽说大多不是主流，但在一定情况下还是可以满足需要的，而且目前来说还是比较超值的。感兴趣的朋友可以找时间去电脑配件市场转转，说不定就能碰到你需要的产品。

本月酷机推荐

配件	品牌规格	参考价格（元）
CPU	Athlon Duron 1.1GHz	260
主板	磐正 EP-8KHA	399
内存	现代256MB DDR 266	240
硬盘	西部数据 WD400BB	635
显卡	迪兰恒进 镭姬杀手7200	399
声卡	主板集成AC'97	0
网卡	金浪 KN-803F	29
光驱	昂达 52XP	199
软驱	NEC 1.44	85
显示器	LG 772EF	1088
鼠标	明基52WA+M500“双子星套装”	109
键盘	双子星套装包含	0
音箱	麦兰M-600B/2.1	170
机箱电源	富士康风云148	298
合计	3911	

廉价上网娱乐方案

现在电脑价格持续走低，除价格战的因素，还有一个重要原因就是硬件的发展速度大大快于软件的更新速度。这款配置不到4000元，性能还不错，满足一般家庭娱乐需要没什么问题。

比比以前，有时觉得这样的价位能买到如此配置的产品，的确很不可思议，也许这就是高科技快速发展的魅力所在吧。要知道现在至少有1/3的用户手上的电脑，性能都不如这款配置。只要不是玩什么要求极高的3D游戏，用起来感觉也还不错。对于目前上网的用户更是没有什么问题。

AMD的Duron处理器比赛扬3代还要便宜，但它对应的主板支持DDR内存，整体平台的表现要强不少，是目前低端市场上最超值的选择；其他配件都是从实用角度出发。对于很多网吧业主来说，这也是一款很好的解决方案。

9000元游戏发烧方案

瑕不掩瑜，尽管各种有关NVIDIA nForce2主板不稳定的传言很多，但强大的性能却没有人否定，而且这里其他配件的选择都注意了这一点，兼容性方面应该没什么问题。至于为什么选0.13微米Athlon XP里频率最低的1700+，有些朋友会提出疑问。既然拥有这样一块超频功能强大的主板，而且Athlon XP 1700+超到166MHz外频的机会很大，为什么不尝试一下呢？

现在市面上各品牌的镭9700显卡都采用公版设计，性能基本都一样，万丽这块卡的性价比是最好的。此外，选择19英寸CTX显示器（三菱钻石珑管）、罗技易上手键盘、微软光学迷你鲨以及优秀的音频解决方案，都是为了让我们在游戏中得到超爽享受。

配件	品牌规格	参考价格（元）
CPU	AMD Athlon XP 1700+	460
主板	磐正 EP-8RDA	860
内存	金邦GL 256MB DDR333 X2	690
硬盘	希捷 酷鱼V 80GB	805
显卡	万丽（MANLI）9700	1988
声卡	创新SB Live!5.1	390
网卡	NET-link NFE9100	39
显示器	CTX DFX9100	2299
光驱	三星 32X康宝	499
软驱	SONY 1.44M	85
鼠标	微软光学迷你鲨	299
键盘	罗技 易上手键盘	99
音箱	润宝轻骑兵 B6550	600
机箱	金和田 纳米系列6113W	450
合计	9563	

配件	品牌规格	参考价格（元）
CPU	AMD AthlonXP 1700+（0.13）	460
主板	技嘉GA-7VAC	650
内存	三星256MB DDR333	335
硬盘	IBM腾龙四代120GXP 60GB	715
显卡	迪兰恒进 镭姬杀手9100	699
声卡	板载	0
网卡	金浪KN-8139D	36
光驱	LG CRD-8521B	198
软驱	三星 1.44M	75
显示器	飞利浦 107B3	1390
鼠标	明基“神雕侠侣”套装	159
键盘	“神雕侠侣”套装包含	0
音箱	创新 雷暴SBS2200	240
机箱电源	联志霸王龙超值2007	300
合计	5257	

“大众情人”方案

我们高兴地看到最近内存价格持续走低，导致了主流机型价格的下降。这款配置各方面都有所兼顾，也能满足绝大多数朋友的实际需要，是大众型配置方案。

CPU方面依然使用AthlonXP1700+，0.13微米的制造工艺使绝大部分1700+都能稳定运行在166MHz外频下，实际频率为1825MHz，换算成PR值应该在2300+左右吧。要知道现在2200+的市场价格都要在千元左右，真是超值！技嘉这款主板采用KT333CF搭配VT8233南桥，功能很全面，也很稳定，是中低档装机方案中首选的配套主板。

集成64MB显存的迪兰恒进镭姬杀手9100显卡，采用RADEON 8500核心，但支持Fullstream技术，视频表现更好，基本能流畅运行现在的绝大多数游戏，足够胜任家庭娱乐。

其他的配件也都很大众化，这里不追求新鲜、怪异。这款配置以实实在在的功能和性能，来赢得大众的欢心，不妨称之为“大众情人”。P

驱动热报

ATI

2003年2月11日，ATI发布RADEON 8500/7500/7200/7000/9000（Pro）/9100/9500/9700显卡最新催化剂驱动3.1-7.83-4.14.01.9082官方正式版For Win9X/Me/2000/XP，新的催化剂3.0版驱动通过了微软WHQL认证，让用户在兼容性和稳定性上无需担心。安装新版驱动后，从RADEON 7500到RADEON 9700都可获得不同程度的性能提升。3.1版催化剂驱动还改善了部分选项设置，修正了许多兼容性问题，强烈推荐ATI RADEON系列显卡用户更新。

3dfx

2003年2月19日，Voodoo Banshee显卡最新驱动包1.02.03 beta版For WinXP发布。3dfx虽然已远去，但不少第三方的团体或个人仍在坚持为Voodoo系列显卡开发驱动。这款驱动文件的生成日期是14/02/2003，其中包含最新的Voodoo Banshee DirectX驱动版本5.00.2195.2b，Glide 2.X驱动版本2.61.0.2604，Glide 3.X驱动板本3.10.0.2610，OpenGL驱动版本1.0.0.0761 ICD。还在使用Voodoo Banshee这样的老显卡的朋友，一样也可以用上新驱动了。

Creative

2003年2月12日，创新发布Sound Blaster Audigy2/Audigy 2 Digital/Audigy 2 Platinum/Audigy 2 Platinum eX声卡最新驱动5.12.02.0000官方正式版For Win98SE/Me/2000/XP。这是由创新官方发布的Audigy 2系列声卡的最新驱动，这款驱动改善了对面板耳机的支持，解决了双处理器系统打开超线程功能后导致系统锁死的问题，改善了MIDI的回放质量，解决了和nForce主板游戏端口的兼容性问题。不过需要注意的是，安装这款驱动需要先安装创新在2002年12月20日发布的官方版驱动。

SiS

2003年2月14日，矽统发布Xabre 600/Xabre 400/Xabre 200/Xabre 80显卡公版最新驱动3.10版For Win98SE/Me/2000/XP。微软公司在去年12月已正式公布了DX9标准，而矽统科技开发的最新版Xabre驱动程序中也对这项标准提供了支持，并且它适用于全系列Xabre产品，推荐使用Xabre系列显卡的朋友更新。

A4tech

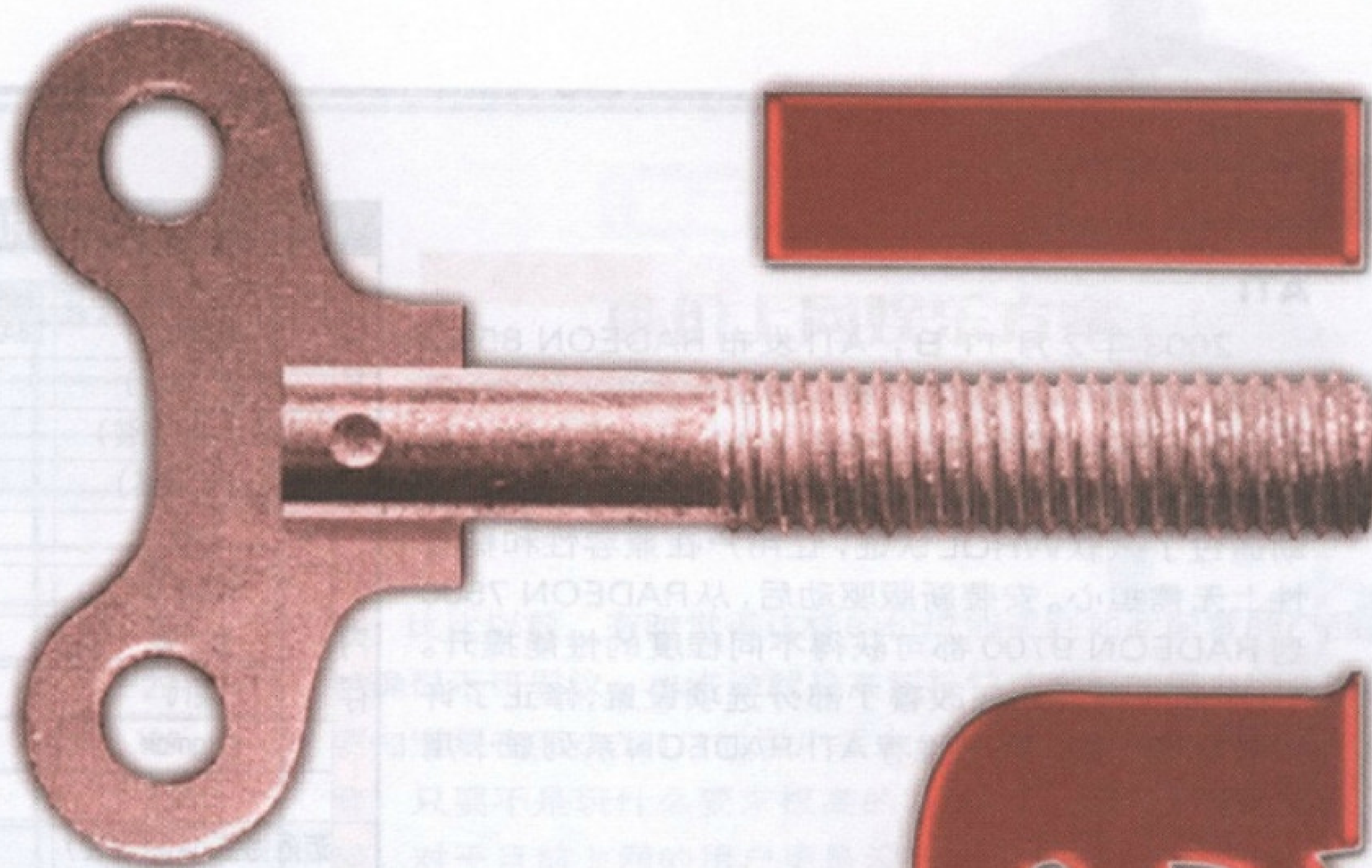
2003年2月20日，双飞燕发布全系列鼠标最新驱动7.40版For Win9X/Me/NT4/2000/XP，有分别对应2D、3D、4D、4D+、4D++、4D轨迹球以及RF Optical等型号的版本。

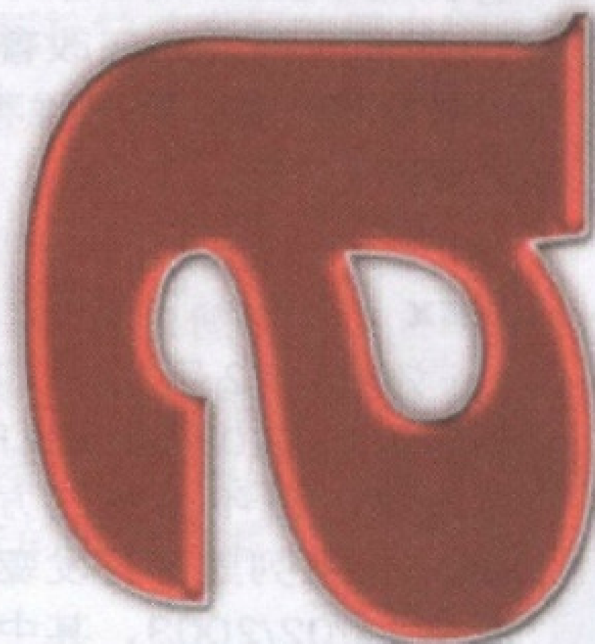
※本栏目驱动程序由驱动之家（www.mydrivers.com）提供（所有信息截止到2003年2月26日）。

中关村配件参考价格 单位：人民币（元）			
CPU	Pentium 4	1.5/1.6/1.7GHz（散装478针）	930/950/1050
	Pentium 4	1.8A/2.0A/2.4A/2.53A GHz（散装478针）	1180/1345/1500/1760
	赛扬（散装）	1.1（T）/1.2（T）/1.3（T）/1.7GHz	315/345/350/440
	Athlon XP（散装）	1700+/1800+/2000+/2200+	460/545/645/980
	Duron（散装）	850MHz/950MHz/1.1GHz	210/220/260
内存	现代	PC133 SDRAM 128/256MB	180/245
	Kingmax	PC150 SDRAM 128/256MB	180/缺货
	金士顿	DDR266 128/256MB	缺货/300
	现代	DDR266 128/256MB	140/230
	Kingmax	DDR333 128/256MB	180/370
	三星	PC800 RDRAM 128/256MB	330/630
硬盘	迈拓 金钻九代（盒装）	40/60/80GB	680/775/900
	西部数据	800BB/800JB/1200BB/2000JB	790/1045/1205/3015
	希捷 酷鱼Ⅳ代	40/60GB	625/710
	希捷 酷鱼Ⅴ代	80/120GB 7200r/m 2MB缓存	805/1115
	IBM 120GXP	40/60/80/120GB	605/660/820/1145
	IBM 笔记本硬盘	20/30/40GB	700/790/955
主板	华硕	P4PE/LAN（845PE）/A7N8X（KT400）	1150/1150
	微星	KT4 Ultra（KT400）/845PE Max	850/860
	技嘉	GA-8GE667（845GE）/GA-7VA（KT400）	1060/770
	精英	P4VXAD+（P4X333）/L7SOM（SiS740）	490/550
	精英	游戏悍将P4S8AG/K7S7AG	999/949
	硕泰克	SL85DR3（845PE）/KT400-A4（KT400）	845/700
	磐正	EP-4BDAE（845D）/8K5AEI（KT333CF）	590/799
	捷波	J-845PEA（845PE）/V400MAX（KT400）	958/1080
	双敏	US648（SiS648）/845PEN（845PE）	849/749
显卡	华硕	V8420TD（Ti4200-8X 128MB TV-Out）	1700
	微星	MX4408X-TD 64MB/Ti4200 DDR	780/1050
	丽台	A170 DDR战斗版（MX440）/A280LE TD（Ti4200-8X）	620/1380
	旌宇	MX400/MX440-8X/Ti4200	365/688/988
	双敏	速配Ti500/火旋风Power757（镭7500）	749/480
	七彩虹	MX440SE黄金版/烈火4200-8X CV（Ti4200-8X）	498/1280
	昂达	闪电8450（MX440-8X）/雷霆8500	799/699
	镭丽	蓝龙9500/8500LE/镭9000标版	999/688/599
显示器	飞利浦	107P4/107F4/107B3/109P4	1699/1099/1390/3990
	三星	753DFX/765MB/743DF	1250/1390/1160
	明基	K791珑管/992P/A770/A772	1599/1999/1199/1399
	明基LCD	FP557s/FP581s/FP767	2699/3199/3999
	MAG	786FT II/796FD II/810FD/AY565	1149/1399/3999/2999
	爱国者	998FD/798FD/798HD/700FT+	2300/1390/1590/1160
	LG	773N/772EF/775FT+/995FT	890/1070/1290/2260
	NESO	HD770A/TD770A/FD770A	1780/1580/1480
光驱与刻录机	52速CD-ROM	昂达/华硕/三星/爱国者	185/215/220/199
	16速DVD-ROM	三星/昂达/明基/华硕	375/340/380/380
	明基刻录机	4012P2/4824P2	479/499
	三星康宝	SM-332B/SM-340B/SM-348B	499/559/599
	LG Combo	GCC-4320B/GCC4480B	588/599
键盘鼠标	明基	52VA超薄/52T键盘/乖乖鼠	70/70/218
	爱国者	超薄手感王2代/太空梭鼠标	98/58
	爱国者	3310W智多星手写键盘带无线笔	298
	罗技	易上手键盘/光电高手键鼠套装	62/175

以上报价由太平洋电脑网（www.PConline.com.cn）提供，截止日期为2003年2月26日。

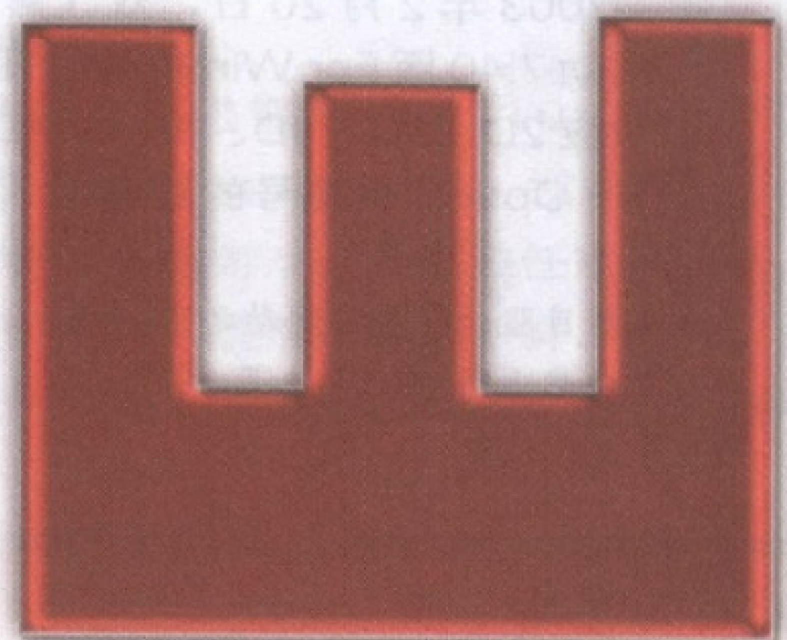












鸿雁传书价几何？

收费邮箱横向对比评测



购物，是一种很普遍的社会行为，合法的钱物交易被认为是天经地义的事情，即使你在阅读本文时，也付出了相应的代价，这种交换是经济的基石。曾几何时，不要钱的电子邮箱被认为天经地义，经过几年的应用，电子邮箱已经融入现代人的生活，它的作用和电话颇有几分相似，显然十分重要。

2002年伊始的“电子信箱收费风波”曾引发不小的争论，时过境迁，现在大家早已接受这一现实，逐渐认识到电子信箱也属于商品，要付钱才能得到好的服务，而那些“免费”的午餐总会有代价（速度慢、收发没保障、无尽的广告……）。

虽然观念问题得到解决，如何购买却又令人彷徨。

“你用了收费邮箱吗？”

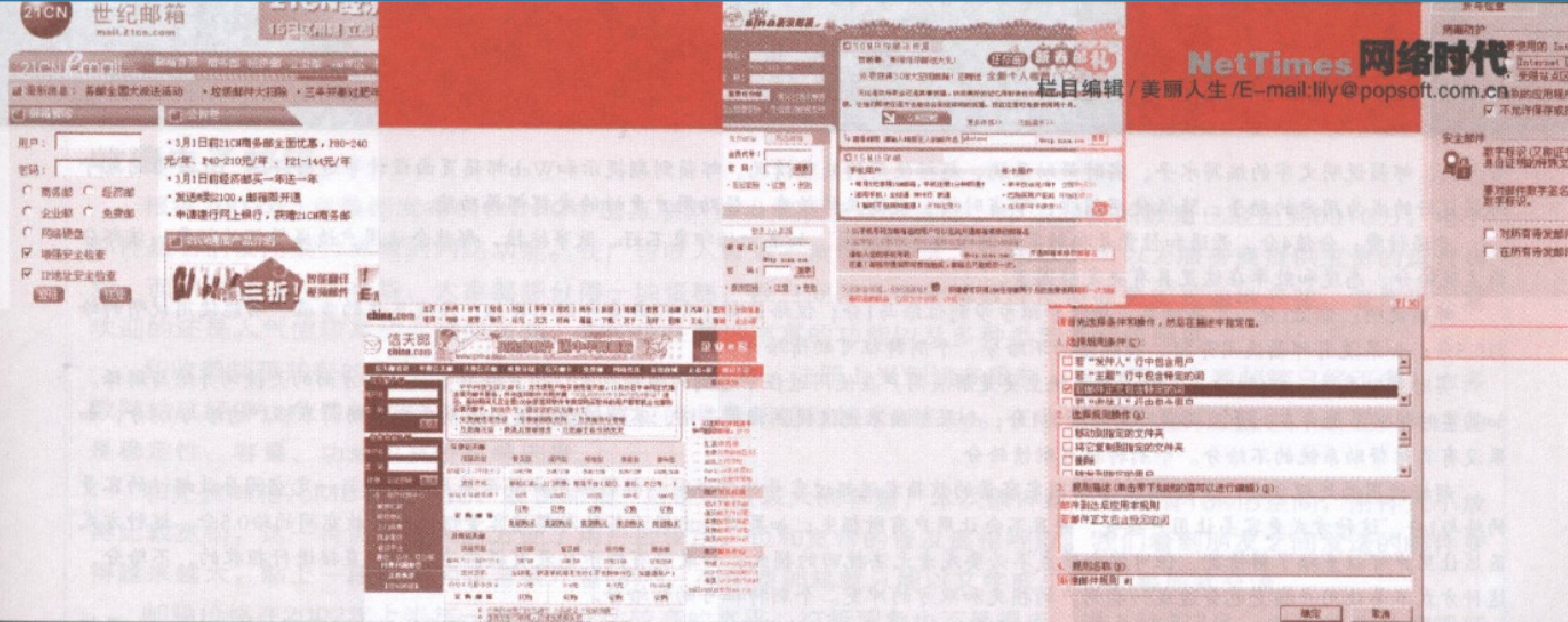
“没有，你呢？”

“我也没有，听说不错，就是不知道选哪家，好像大家功能都挺多。”

……

在收费邮箱的选择上，大家多多少少都存在这样的疑惑，“究竟该选谁？”，开始本次横评时，我也存有同样的疑惑。于是大家开始听取服务商的甜言密语、朋友的推荐，一阵忙碌过后，钱付了，邮箱买了，大家都期待着服务商兑现它们的承诺。而目前不同邮箱之间存在着较大的差异，它们体现在诸多方面：性能、功能、增值服务……这些差异不仅直接影响消费者本身使用，也左右着持币观望者的购买倾向，不能说不重要。

面对众多因素，人们选花了眼，为了使大家能对这些收费信箱有一个直观的了解，我们组织了这次收费邮箱横向评测，希望大家能从中得到一些启发和信息。



评测组织方法

1.速度（分值：10分，权重：1.2）

邮箱最主要的任务就是收发邮件，而收发的速度又是大家所关注的焦点，没有谁愿意座等着邮件发送/收取进度一点点的前行，速度是选择收费电子邮箱的一个重要指标。

评测方法：

A、以Web方式进行邮件收发。

（1）此项基础分为2分，登录到各个邮箱的邮件收发页面，在填写已经注册好的用户名、密码，按下“确定”键的同时进行计时，在成功进入用户信箱界面并且从Web服务器上下载完邮件列表和功能选项的同时停止计时。时间最快的得满分，其余的依次递减0.2分，如果有速度明显慢于其他几个邮箱的，可以酌情扣0.2–0.5分。

（2）此项基础分为1.5分，登录到邮件收发页面，进行邮件的发送，邮件携带3兆附件（附件格式为rar文档，凡携带附件的邮件均统一为该规格）。时间最快的得满分，其余的依次递减0.1分，如果有速度明显慢于其他几个邮箱的，可以酌情扣0.2–0.5分。

（3）此项基础分为1.5分，登录到邮件收发页面，进行邮件的收取，打开并且将附件下载到本地服务器上开始计时，附件下载完毕后停止。时间最快的得满分，其余的依次递减0.1分，如果有速度明显慢于其他几个邮箱的，可以酌情扣0.2–0.5分。

B、使用软件以POP3/SMTP方式进行邮件收发。

（1）此项基础分为2.5分，在软件客户端发送携带附件的邮件，时间最快的得满分，其余的依次递减0.2分，如果有速度明显慢于其他几个邮箱的，可以酌情扣0.3–0.5分。

（2）此项基础分为2.5分，在软件客户端上收取携带附件的邮件，时间最快的得满分，其余的依次递减0.2分，如果有速度明显慢于其他几个邮箱的，可以酌情扣0.3–0.5分。

2. 稳定性（分值：10分，权重：1.2）

邮件的发送/收取除速度之外，另一个重要指标就是稳定性，信件发送得再快，如果发送10封只收到一封的话，那也只会是个没有价值的信箱。

本项目仅使用56Kbps Modem进行测试以考察极端条件下邮箱工作稳定性。测试通过相关软件（Outlook Express）组织进行，速度明显偏慢者可酌情扣分。

A.发送邮件

（1）此项基础分为2.5分，发送携带3兆附件的邮件进行成功率的测试，成功率最高的得满分，其余的依次递减0.2分。

（2）此项基础分为2.5分，发送10封仅包含字符的邮件进行成功率的测试，成功率最高的得满分，其余的依次递减0.2分。

B.收取邮件

（1）此项基础分为2.5分，收取携带3兆附件的邮件进行成功率的测试，成功率最高的得满分，其余的依次递减0.2分。

（2）此项基础分为2.5分，收取10封仅包含字符的邮件进行成功率的测试，成功率最高的得满分，其余的依次递减0.2分。

3. 功能（分值：10分，权重：1.0）

邮件的收发是电子邮箱的基本功能，普通免费邮箱也能做到，而收费邮箱应该还具有其他功能以及增值服务，它们让邮箱的使用更加人性化、更加便捷实效，它们是消费者进行产品选购时非常重要的参考因素。

功能评测偏重考察各邮箱提供功能的实用性，如果只求以多取胜，多而不实，那就没有价值。

常用功能包括邮件病毒监测、垃圾邮件过滤、手机到达提醒、安全认证、其它服务，5项功能单项满分2分。“其它服务”涵盖语音/视频邮件支持、邮件翻译、界面选择等，本单项为定性打分。

4. 易用性（分值：10分，权重：0.8）

邮箱的功能是收发邮件，但是如果操作复杂化且不易上手，就会给用户带来很大困扰，所以我们对每个邮箱的开通、付

费方式、邮箱说明文字的编写水平、实时帮助系统、超标使用的处理情况、邮箱到期提示和Web邮箱页面设计等进行评测，让收费的电子邮箱更好的成为用户的助手，降低使用门槛、节省时间、提高工作效率，帮助用户更好的发挥邮箱功能。

开通付费：分值4分。开通和付费是接触某邮箱最开始的阶段，如果初始印象不好、做事拖拉，那就会让用户造成很坏的印象。该部分为主观给分，态度和效率在这里具有决定性因素。

邮箱说明：分值1分。文字详尽，功能介绍步步到位给与1分；仅给出部分介绍或者介绍不详细，没有具体的步骤、功能使用说明的给与0.5分；如果没有邮箱使用介绍、功能介的不给分。个别特征可酌情给分。

实时帮助系统：分值1分。实时帮助系统主要是解决用户在使用过程中遇到的困难或者让用户任意查找使用方面的关键词并给与解释。如果实时帮助系统存在，并且确实可用的给与1分；如果帮助系统仅提供相关查询，不能够做到实时帮助或者帮助面不够广的给与0.5分，如果没有实时帮助系统的不给分。个别特征可酌情给分。

超标使用的处理方式：分值1分。当给固定容量的信箱发送超过容量的信件时，邮箱给用户提示并且暂时给与一定空间存放超过的容量的给与1分，这种方式更容易让用户接受，并且不会让用户有所损失；如果只给出提示不给与超过容量信件的存放空间的给0.5分，这种方式虽然让用户可以直接了解情况，但可能会造成不必要或者无法挽回的损失；如果没有提示也没有提供空间的，直接进行拒收的，不给分，这种方式不易让用户接受也会造成一些用户的损失和双方的冲突。个别特征可酌情给分。

邮箱到期提醒：分值1分。根据网站的文字提示或者拨打相关的咨询电话进行咨询，如果邮箱到期前给用户以提醒，给与1分；如果邮箱到期不给与提示的不给分。个别特征可酌情给分。

Web邮箱页面设置情况：分值2分。很多电子邮箱用户会在不同的地方查看自己的邮箱（网吧、他人家中……），而他们无一例外的选择登陆到相关站点的相关页面进行察看，所以Web邮箱页面设置的合理性、易用性凸显重要。在Web页面上可以进行用户喜好设置，例如颜色、主界面等，各种首选项可以根据用户方便程度调整的给与2分；如果只有喜好设置，不能随意更改选项排列的给与1分；如果无法更改Web邮件收发页面的选项、设置的不给分。个别特征可酌情给分。

5.服务（分值：10分，权重：0.8）

售后服务项目：电话服务、电子邮件服务、网上论坛服务和实时交流服务，以回答问题为主要评测项目

电话服务：分值3分。接通率占1分，拨打各个服务商售后服务电话，3次之内拨通的给1分，5次之内拨通的给0.5分，拨不通的不给分；问题回答占2分，回答问题基本准确的给2分，否则不给分；没有设立电话服务的本项零分。

电子邮件服务：分值3分。向咨询邮箱发送邮件，为确保不必要的因素，每封发送2次，在1天之内收到回复的，且回答基本准确的给2.5分；2天之内收到回复的，且回答基本准确的给1分；不回复或者没有设置电子邮件服务的不给分。

网上论坛/留言板服务：分值2分。在论坛上发出问题，在1天之内回复且基本准确的给2分；2天之内回复的且基本准确的给1分；没有回复或者没有设置网上论坛服务的不给分。

实时交流服务：分值2分。实时交流工具可以进行实时交流，且回答问题准确的给2分；不能够工作时间实时在线的，但是留言能够回答问题且准确的给1.5分；没有回复或者没有设置实时交流服务的不给分。

6. 评测结束后，按照如下公式计算出每个收费邮箱的总评得分，总分排列为最后评比的参考依据：

总得分=各项目具体得分×相应权重系数的总和÷5

整体得分表（附表1）

项目		新浪邮箱	网易VIP收费邮箱	263电子邮箱	21CN(21世纪)	中华网信天游	伊妹儿
速度（速率测试）							
Web方式	登录速度	1	2	1.6	1.2	1.4	1.8
	发送	1.2	1.4	1.5	1	1.3	0.8
	收取	1.2	1.5	1.1	1.3	1.4	0.9
POP3 SMTP	发送	2.1	2.1	2.3	1.9	2.5	1.7
	收取	1.5	2.3	2.5	1.9	2.1	1.7
项目得分		7	9.3	9	7.3	8.7	6.9
加权得分		8.4	11.16	10.8	8.76	10.44	8.28
稳定性（成功率测试）							
发送	携带3MB附件	2.5	2.5	2.5	2.3	2.5	2.3
	文本邮件（10封）	2.5	2.5	2.5	2.3	2.5	2.3
收取	携带3MB附件	2.5	2.5	2.5	2.3	2.5	2.3
	文本邮件（10封）	2.5	2.5	2.5	2.3	2.5	2.3
项目得分		10	10	10	9.2	10	9.2
加权得分		12	12	12	11.04	12	11.04
功能/增值服务							
邮件杀毒		2	2	1	0	2	0
垃圾邮件过滤		2	2	2	2	2	2
手机到达提醒/收发		1.5	2	2	2	1.5	0
安全认证		0	0	1	0	0	2
其它服务		0.5	1	1	1.5	1	0.5
项目得分/加权得分		6	7	7	5.5	6.5	4.5
易用性							
开通付费		4	4	3	3	3	2
邮箱说明		1	0.5	0.7	0.7	0.5	0.5
实时帮助		0.5	0.5	0.5	0.6	0.6	0.5
超标处理		1	0.5	0.5	0.5	0.5	0.5
邮箱到期		1	1	1	1	1	1
Web设置		1.5	1.5	1.5	1	1	1
项目得分		9	8	7.2	6.5	6.6	5.5
加权得分		7.2	6.4	5.78	5.44	5.28	4.4
售后服务							
电话服务	接通率	0	0	1	1	1	0
	问题问答	0	0	1.5	2	1.5	0
邮件服务		0	2.5	0	0	2	1.5
论坛/留言板服务		0	0	0	0	0	0
实时交流		0	0	0	0	0	0
项目得分		0	2.5	2.5	3	4.5	1.5
加权得分		0	2	2	2.4	3.6	1.2
总分		6.72	7.71	7.52	6.63	7.56	5.88

收费电子邮箱

根据2003年1月最新发布的CNNIC中国互联网络发展状况统计报告，中国网民的数量已经达到5910万，电子邮件是它们使用最为频繁的网络功能。在广告收入普遍不景气的今天，邮箱收费可以为服务商提供宝贵的运营资金，面对如此庞大的市场，大家都想分得一块蛋糕，数月间多米诺骨牌效应使得收费邮箱遍地开花，但最受大家欢迎的还是人气值较高的老牌服务商，它们往往提供丰富的功能以及多种类型的邮箱服务。

和收费邮箱并存的是免费邮箱，它们在功能、容量、注册上受到诸多限制，目前国内免费邮箱已经不多，大多数网站已经停止免费邮箱的申请，与之相对应的收费邮箱则越来越红火。在收费邮箱选购过程中，最受人关注的是稳定性、容量、功能以及价格等因素。

和免费邮箱几MB容量相比，收费邮箱一般都提供较大的容量，本次横评最小的都有10MB空间，附件大小放得比较宽松，这一特点无疑大大方便了用户的使用，也和宽带的普及遥相呼应。我们看到朋友之间发送的邮件变得越来越大，贴上一段祝福的录音或几首MP3，而免费邮箱就只能以文字或小Flash等形式交流。

邮箱价格在2002年上半年一直维持在比较高的水平，打折现象也不是很多，进入骄阳7月，激烈的竞争使得部分服务商不得不打出价格牌以扩大市场份额，最低2元/每月的价格让不少媒体惊呼“这和免费有什么区别？”。出人意料的是，价格战的影响并不很大，其原因在于用户不愿意付出高昂的转移成本，试想更换电子邮箱以后要通知多少朋友，修改多少网络设置？这和更换手机号码所带来的麻烦是一样道理。因此，在新的一年里服务商并没有过多调整价格，但我们依然对它们的销售策略感兴趣，并关注它们和容量、性能以及功能上的联系。

电子邮箱收费方式很多，最常用的有点数卡、网上支付、手机交费、上门收款等……比较原始的上门交费已经很少有人使用，实在不方便还可以邮局汇款。较为成熟的网站往往提供上述大多数收费方式，极大方便了消费者，无形中也扩大了影响，促进了营销，同时也有少数服务商受实力所限，无法提供完善的收费机制，给用户带来不便，随后的评测中我们将统计各服务商在收费方式上的差异。

收费邮箱的核心业务永远是关注的焦点，服务商们不断提高邮件服务器的负载能力，力求提供稳定、可靠、高速的邮件收发业务，高速高效的特点正是人们选择收费邮箱的根本之所在。过去使用免费邮箱，丢失信件、收发中断等故障时常发生，虽无比厌恶但看在“免费”二字上也就算了，收费邮箱则截然不同，消费者有权得到可靠、完善的服务，本次横评将这一部分作为重点测试项目，参测邮箱都要经历严格的考验。

除了备受关注的核心业务以外，服务商还提供各种实用功能，大家最为熟悉的有垃圾邮件过滤、邮件杀毒、自动回复、POP3/IMAP4/SMTP等功能。随着手机短信的流行，不少服务商还推出了手机到达提醒、邮件短信收发等服务，不过这类服务一般要收取不菲的费用，对于邮件较多的用户也许会造成一定负担。不管如何，这些增值功能还是为邮箱添色不少，我们持欢迎态度。

经过前期准备，我们选择了比较有代表性的6个收费邮箱参与本次评测，它们具有较大的影响力并占据很大一部分市场，相信大家对它们也都很熟悉。它们是新浪任你邮、网易VIP邮箱、263阳光系列邮箱、21CN（21世纪）世纪邮箱、中华网信天游、伊妹儿。我们为了让评测更加公平，选取了它们各自最为经济实用，并且价格也最为接近的邮箱进行横评。

测试平台

为了尽可能避免第三方因素对测试成绩的影响，我们选用配置较为高端的P4 2.0GHz整机×2（ADSL及Modem各一台）作为测试平台，测试过程中关闭所有非相关软件。

为了均衡不同网络条件下邮件服务器的表现，测试环境涵盖宽带（2Mbps）以及Modem（56kbps），在未特别说明的情况下，两者同时参与测试，成绩按2:1（宽带成绩:Modem成绩）计算。

测试包括以下4个时段。清晨工作时段：9:00～10:00；中午繁忙时段：12:00～13:00；晚上繁忙时段：19:00～20:00；凌晨时段：00:00～1:00。每时段每项目测试5次，5次相加的总和除5得出该时段分值，然后以4个时段的分值总和除4得出最后得分。

POP3/SMTP方式统一使用Outlook Express 6进行，浏览器使用Interner Explorer 6，均为缺省设置。

*注：瓶颈效应在测试中有显著影响，宽带条件下由于限制并不在测试样机一方，故能够较为明显地测试出各邮件服务器的极限速率，成绩更具代表性。Modem测试过程中各邮件服务器差距不大，为了更真实地体现差异，成绩按该比例计算。

编辑选择奖

网易VIP收费邮箱

网易邮箱在测试中表现突出，多项成绩名列前茅，尤其是大家最为关心的速度和稳定性，和其他邮箱有不小的差距。网易提供目前比较流行的一些增值服务，易用性上也尽可能向消费者的使用习惯靠拢。当然，也有不如人意的地方，例如售后部分的热线服务我们就没有接通，虽然有偶然因素可能，但事实无法改变，希望网易在这方面多多改进。

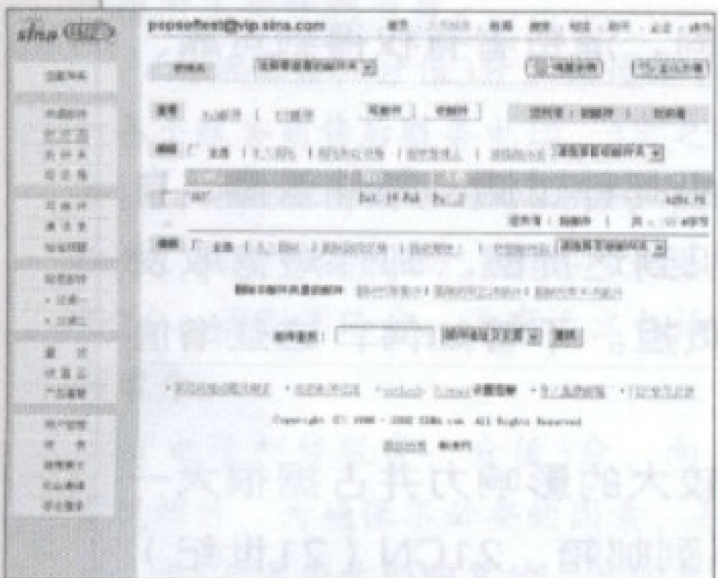
其他邮箱中也不乏出色之辈，如性能同样出色的263邮箱、性价比最高的21CN等都是不错的选择，它们落败的原因往往是成绩波动较大，表现不均衡。

大众软件 编辑选择




新浪任你邮首页


生动详实的邮箱介绍。


新浪任你邮 Web 界面

新浪任你邮

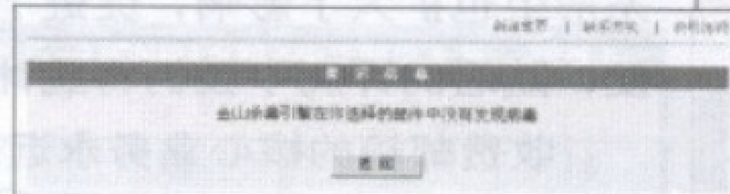
(http://vip.sina.com/sol_mail/buy.shtml)

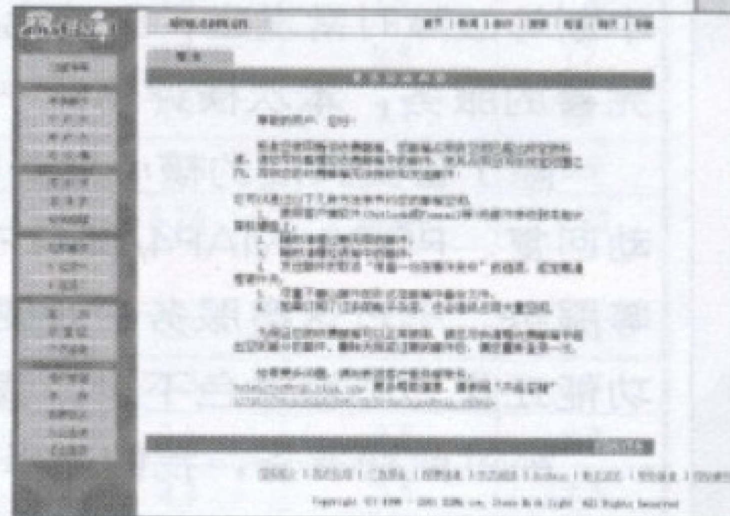
新浪网是点击率最高的门户网站之一，提供的服务也呈现多样化，它同时提供免费邮件以及收费的任你邮，和其他5个参测的邮箱相比，它的市场运作无疑非常成熟。新浪比较重视其收费邮箱服务，从宣传上力度上可见一斑，网站提供生动详实的介绍（vip.sina.com/sol_mail/intro.shtml），需要注意的是，其中有些功能是30MB邮箱才具有的，例如相册功能。

我们选购的是15MB容量任你邮，虽然主页上年卡的价格为48元，但最后的订购时却只收取了28元，即使加上快递费用也只有38元，可以说是本次横评中性价比较高的一款邮箱。新浪送货效率也值得称道，1天之内就送到我们手中（承诺48小时），同时我们看到新浪邮箱付费手段较为多样化，良好、成熟的服务体系令人舒心。

新浪邮箱界面简洁明快，有简单的色彩变化设置，也许是用户较多的缘故，登录速度相当缓慢，即使在宽带条件下平均耗时也达7秒之多。任你邮的收发件功能一般，缺少定时发送。从性能角度考察，任你邮表现不是很好，倒数第二怎么说也不太符合其门户大哥的地位。任你邮稳定性虽然很好，但这在收费邮箱中并不算什么优势（成绩见附表1）。

任你邮拥有绝大多数流行功能和增值服务。服务器端安装有瑞星杀毒、金山杀毒引擎，可以实时监控、在线杀毒。新浪将手机和邮箱紧密地联系在一起（甚至申请免费邮箱都索要手机号码），因此它的短信服务相当不错，手机到达提醒比较及时，费用为0.2元/条，没有收到则不收钱，相对短信而言，价格稍高。任你邮对超标邮件的处理非常合理，我们向它发送一封附带20MB附件的邮件，新浪并没有抛弃它，而是提醒我们及时清理并暂时保存该邮件，我们成功地将该邮件取回本机。


报告没有发现病毒。


超标处理方式令人满意。

也许是用户太多的缘故，任你邮的售后服务不尽人意，服务电话总是告诉我“座机繁忙，等候请按1……”，在拨打了N次电话（N>50）按下无数次“1”以后，我们最后还是放弃了电话咨询，相信用户的耐心不会比我们评测人员高。新浪还提供了咨询邮件和网友留言板，不过都没有回复。

功能对照表（附表2）

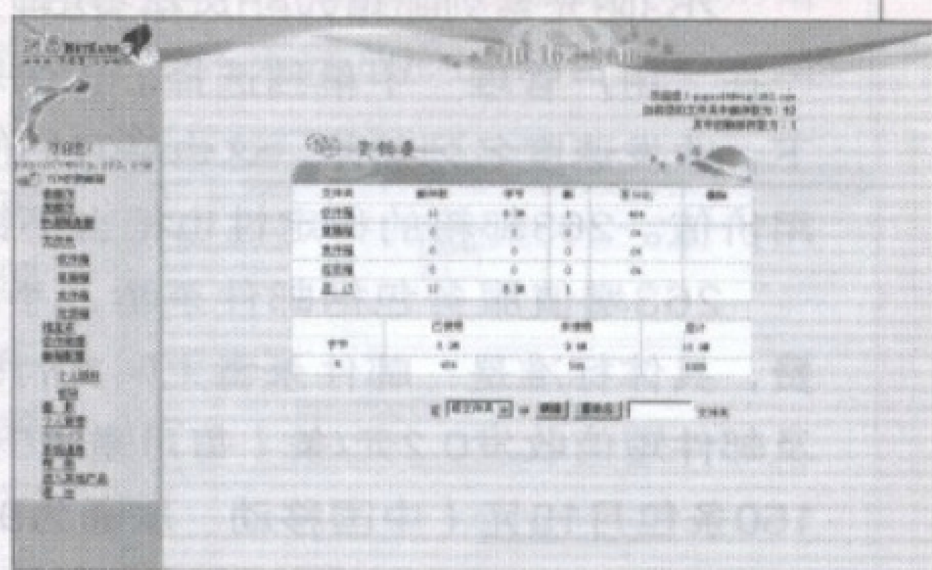
项目	新浪邮箱	网易VIP收费邮箱	263电子邮箱
登录地址	mail.sina.com.cn	vip.163.com	mail.263.net
参测邮箱名称	15M任你邮	V18邮箱	阳光系列
后缀名	X@vip.sina.com	X@vip.163.com	X@263.net
邮箱大小	15MB	18MB	15MB
最大附件	15MB	8MB	8MB
售价（元/年）	48元（实际购卡28元）	72元	50元
付款方式	手机、年卡（货到付款、网上支付、邮局汇款、银行电汇、市场购买）	货到付款、上门交费、上门收费、网上支付、邮局汇款、银行电汇、点数卡、手机	网上支付、邮局汇款、银行代收、上门交费、上门收费、手机
付费限制说明	适用手机：全球通、神州行、联通（不包括如意通）	上门收费仅限一次性交费100元以上用户，V18不支持手机付费	上门收费、上门交费、银行代收有地域限制
最小交费周期	1个月（手机）/1年（年卡）	3个月	1年
客服电话	010-82624488	020-83568090	010-64262631
客服邮件	webmaster@vip.sina.com	csvipmail@corp.netease.com	263online@263.net.cn
其他邮箱服务	30MB任你邮、企业邮箱	V33、V66、V99、V200等	彩虹系列、风度系列、钻石系列
POP3/SMTP	■	■	■
其他POP3导入	■	■	■
自动回复	■	■	■
自动转发	■	■	■
定时发信	□	■	■
垃圾邮件过滤	■	■	■
邮件杀毒	■	■	■（需付费申请）
邮件夹管理	■	■	■
邮件群发	■	■	■
通信簿	■	■	■
以HTML方式发送	■	■	■
手机到达提醒	■（需要申请、免费2条/月）	■（需要申请、免费2条/月）	■（需申请或手机注册）
邮件短信收发	□	■（需要申请）	■（需申请或手机注册）
语音邮件	□	□	□
视频邮件	□	□	□
免费翻译	□	□	□
界面风格选择	■（简单色彩变化）	■（5种）	■（8种）
其他主要服务	任你邮小秘书、约会邀请	邮件搜索	数字证书


网易VIP邮箱首页

网易VIP邮箱
(http://vip.163.com/payment/Sort.shtml)

作为一家在NASDAQ上市的因特网技术公司，网易拥有数量庞大的电子邮件用户群（非官方消息有近4000万，我们对其真实性持保留态度，但不可否认它的用户的确非常多），它的邮箱种类也比较丰富，除了容量上的变化以外，还提供企业邮箱给集团用户。网易VIP邮箱是本次横评中性能最好的，值得关注。

登录页面有烦人的弹出窗口，如果从首页登录弹出广告更是多得惊人，商业气息浓厚。网易VIP邮箱售价高达72元/年，和新浪邮箱形成鲜明对比，不过用户可以购买最低3个月的使用权，比较机动。网易的销售网络还是比较健全的，我们只选购了3个月（18元）的V18邮箱，但网易的上门服务只针对一次性消费100元以上的用户，最后我们通过购买点数卡的方式进行注册。


MM们很喜欢的“温馨天地”风格界面

网易VIP邮箱支持多种风格的界面设置（简约风格、温馨天地、时尚潮流、个性主题以及英文邮箱界面），它们不仅是色彩的变化，彼此间风格迥异，编辑部不少MM都很喜欢它的“温馨天地”。Web设置详实明了，用户可以很容易找到修改设置的地方。网易将如何设置POP3/SMTP的说明放在“收取邮件”页面上方方便用户学习使用，值得赞赏。测试中网易VIP邮箱大放异彩，无论是速度还是稳定性都非常不错，登录时间更是以1.96秒（宽带、Modem综合成绩）的绝对优势将对手们远远抛在后面。



VIP邮箱支持手机到达提醒功能，也能够进行邮件短信收发，两者收费不同，前者0.2元/条（每月赠送2条免费），后者按照当地电信运营商通常手机发送短信的标准收取，全球通0.1元/条、神州行0.15元/条，联通用户暂且无法使用。著名的杀毒厂商Symantec（赛门铁克）已于2002年和网易签订了合作合同，为其提供邮件防病毒服务，这一合作无疑为网易邮箱的用户提供了不少信心。

网易售后服务态度不错，E-mail问答中的问题回答得也比较及时（24小时以内），对我们所罗列的问题也是尽可能详细地回答，这一点笔者非常满意。热线电话却是一直占线，非常可惜失掉这一部分得分。

21CN世纪邮箱	中华网信天游	伊妹儿
mail.21cn.com	paymail.china.com	email.com.cn
E15经济邮箱	普及型	个人邮箱
X@21cn.com	X@china.com	X@email.com.cn（八大类可选）
15MB	10MB	50MB
8MB	5MB	4MB
50元（3月1日前买一年送一年）	60元	60元
网上支付、邮局汇款、银行转账、上门交费、上门收费、手机、163代收、邮箱卡支付	网上支付、邮局汇款、银行代收、上门交费、上门收费、手机	网上支付、邮局汇款、上门交费
移动邮支持中国移动全球通	移动邮仅支持中国移动	无
1年	1个月（迷你邮）	1年
010-65881177	010-65236534	010-64183023
webmater@21cn.com	callcenter@china.com	info@email.com.cn
商务邮、企业邮等	普及型、商务型、豪华型等	企业邮箱
■（支持IMAP4）	■	■
■	■	■
■	■	■
■	■	■
■	■	■
■	■	■
□	■	□
■	■	■
■	■	■
■	■	■（具有共享通信薄功能）
□	□	■（多媒体邮件）
■（需申请或手机注册）	■（需申请或手机注册）	□
■（需申请或手机注册）	□	□
■	■	■
■	□	□
■	□	□
□	□	□
E传真	天气预报	邮件多语言编码、数字证书

■有此功能
□无此功能


263邮箱首页

263阳光系列邮箱

(http://paymail2.263.net/)

由于有着长期购买263上网卡的经历，对263比较熟悉，目前263已经全面停止了免费邮箱的申请，仅提供几款不同等级的收费邮箱供用户选择。从各方面表现看，263邮箱表现中规中矩，没有大的失误，也没有特别的亮点。

263阳光系列邮箱提供15MB空间，附件最大为8MB，费用为50元/年，目前可以免费申请并试用半个月。该邮箱付费方式没有前面两款产品丰富，最方便的是手机注册。我们用上门收取方式注册并购买了该邮箱，然而两天过去了，263并没有按提交的订单来收款，却已经开通了邮箱。不过3天后，他们还是来收款了。


电子邮箱用户管理需要单独登录

263阳光系列邮箱Web风格有8种之多，设置也相当齐全，一些增值服务选项统一在“用户管理”中单独选择。该信箱拥有不错的速度，特别在POP3/SMTP方式下，收发速度名列前茅，这也是我们使用最为频繁的功能之一，因此具有很高的实用价值。263邮箱的稳定性也相当不错，测试过程中没有发生什么严重错误。

263增值服务包括邮件杀毒、手机到达提醒以及邮件短信收发，但它们都收费，具体标准是：邮件杀毒主叫支付5元/月（手机支付7元/月）；手机到达提醒以及邮件短信收发0.2元/条（每月赠送5条免费）。手机到达提醒也可采取包月形式，150条包月15元（中国移动、联通为9元）。263支持数字认证，这在参测邮箱中并不多见，对于保护隐私有积极作用。


邮件杀毒、手机到达提醒以及邮件短信收发也是单独申请的。

263提供热线服务以及咨询邮件地址，虽然没有回复我们的咨询邮件，但我们还是打通了服务电话，也许是我们问题较多的缘故，时间一长对方显得很不耐烦。对我们所提的问题，263给出的基本上都是否定答案，可见目前服务商提供给我们的服务和理想情况还是有很大距离。

名词解释

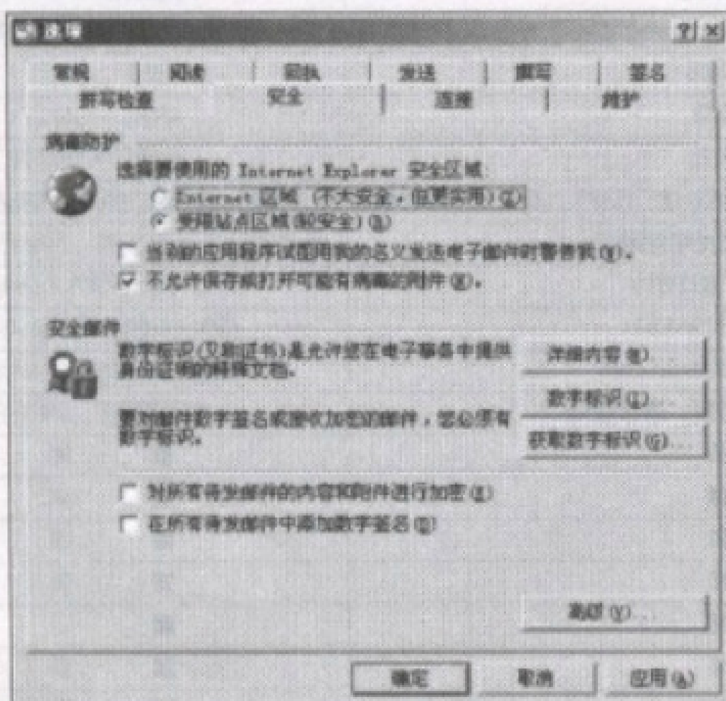
1.数字签名/加密邮件

害人之心不可有，防人之心不可无，网络使用过程中需要对安全问题提高警惕，常用于日常邮件往来保密工作的是基于S/MIME（Secure/Multipurpose Internet Mail Extensions，安全/多功能互联网邮件扩展）协议的“数字签名/加密邮件”安全服务，它通过数字证书形式保护通信的安全。它的原理我们不多讨论，只简单介绍一下它所带来的好处。

身份认证：利用发件人数字证书对发送的邮件进行数字签名可以让收件人确认发件人身份，避免他人冒充行为。

完整性：发件人数字签名可以保证邮件不会在传输过程中被篡改，保护邮件的完整性。

不可否认性：数字签名的唯一特性，在保护发件人利益的同时也提醒发件人不能否认曾经发送过该邮件。


OE中的“安全邮件”设置

保密性：经过数字签名的邮件只有收件人本人才能阅读，拥有不错的保密性。

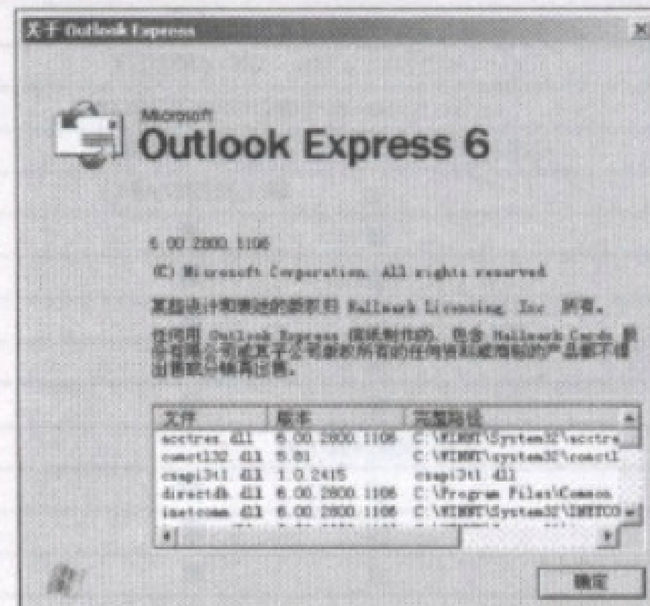
由于数字签名需要由独立的证书颁发机构发放，操作烦琐，因此在日常应用中普及率不高，但对于企业用户还是非常有必要的。

2.什么是垃圾邮件

垃圾邮件（SPAM）指凡未经用户请求强行发到用户信箱中的任何广告、宣传资料、病毒等内容的电子邮件，一般具有批量发送的特征（《中国教育和科研计算机网关于制止垃圾邮件的管理规定》）。还有一些被称为UCE（Unsolicited Commercial Email，不请自来的商业邮件）和UBE（Unsolicited Bulk Email，不请自来的批量电子邮件）的邮件都属于垃圾邮件范畴。垃圾邮件不仅浪费收件人个人的网络使用费用和时间，干扰了网络的使用，也滥用了网络带宽、计算机处理和存储资源；通过垃圾邮件散发的反动宣传材料、计算机病毒更是严重威胁了国家和社会安全、计算机网络和系统的安全。

3.常用邮件收发软件

Outlook Express：Microsoft InternetExplorer 4.0及以上版本集成的邮件收发工具，和Windows系列操作系统以及微软软件家族结合紧密，兼容性非常好，使用简单，可以设置同时接收多个邮箱信件。它的“兄长”Outlook拥有更强大的功能。



最新版的Outlook Express 6.0。

Foxmail：一款令国人骄傲的软件，1200万人民币身价令无数程序员倍感振奋。Foxmail本地化工作做得非常好，简单易用，稳定性也相当不错，支持多账户管理，支持密码保护，此外注册用户支持短信发送，可以说Foxmail是国产优秀网络软件的典范。


21CN世纪邮箱首页

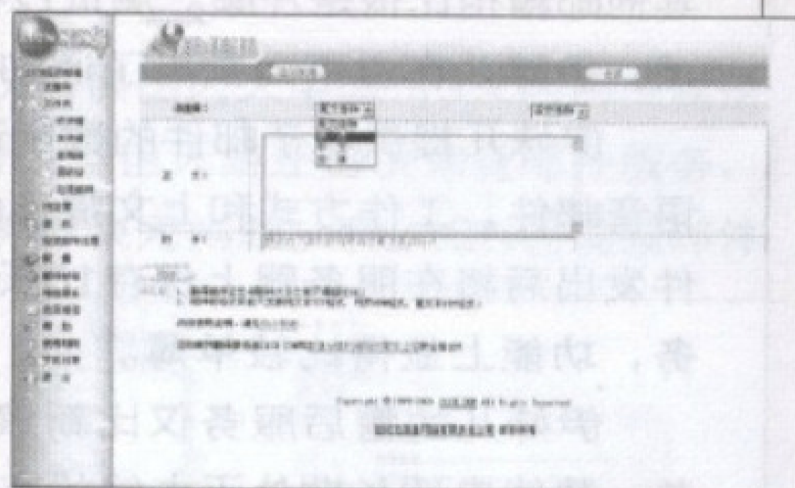
21CN世纪邮箱（http://webmail.21cn.com/）

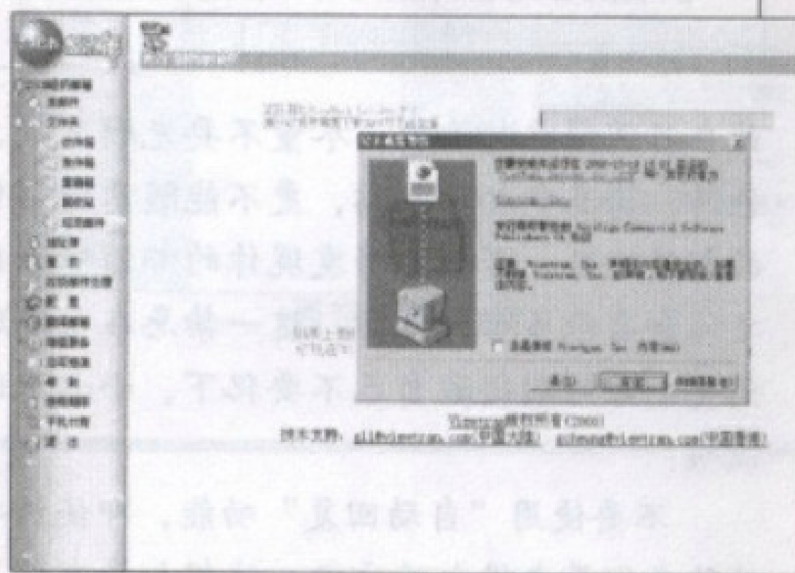
21CN世纪邮箱阵容庞大，商务邮、经济邮、企业邮……它们各自又有细分的数款产品，给用户的选择相当广泛。我们测试的是最低档次的经济邮——E15，一款非常有特色的邮箱。

经济邮，顾名思义一定很“经济”，21CN为这款邮箱定价50元/年，但在2003年3月1日以前购买能够得到“买一（年）赠一（年）”的优惠，如此算来，它是本次横评参测邮箱中价格最低的一款。经济邮付费方式和263类似，还是比较方便的，如果选择“上门收款”需要电话预约。我们利用21CN有一个月的免费期来进行这次评测。为了方便用户对比选购，21CN为它的邮箱准备了较为详细的功能列表，虽然没有新浪邮箱说明那样生动，但也清晰明了，让人一看便知。

经济邮E15没有提供Web风格选择，界面也的确有些过时。平心而论，经济邮E15的速度不敢恭维，特别是Web方式的发送。该邮箱在稳定性上似乎没有什么问题，但拖拖拉拉的速度的确令人无法放心。

经济邮E15增值服务与众不同，它没有目前流行的杀毒服务，但却拥有个翻译邮箱，只要选择好原文语种和译文语种，然后贴上需要翻译的文章，就可以让21CN为你免费当翻译，它不仅可以中英互译，还支持对日文的翻译。但其翻译效果我们不是很看好，因为也仅仅是工具的翻译而已。同时，经济邮也是本次横评中唯一一款支持视频邮件的邮箱，使用以前需要在本机上安装视频插件。该插件由21CN提供，使用ViewMail作为编码解码核心进入页面后，它会提示你下载安装，大约花费时间5秒钟，之后可以在页面上配合视频硬件进行邮件录制工作，结束后按停止并添上发送信息就可以发送一封视频邮件了。这比将录制好的录像进行发送快捷并且体积也小很多，但对收件方也有要求，就是对方也必须是21CN携带视频功能的邮箱才能够正常播放。


翻译邮箱，正在进行语种的选择。


安装视频插件才能正常使用视频邮件功能。

经济邮E15支持手机到达提醒，资费标准也分为包月和单条计费，分别是6元/月和0.2元/条。邮件短信收发资费标准为0.1元/条，目前两项服务仅支持中国移动全球通用户。21CN热线服务相当不错，接线服务人员非常耐心解答我们的问题，最后还好心向我们介绍了21CN几类邮箱的区别，我们在这里提醒大家注意21CN的经济邮和移动邮是不同服务，后者手机相关服务资费更为便宜些。



国人的骄傲，Foxmail 4.2。



可爱的小蝙蝠，可爱的信使。



Becky!是Foxmail强有力的对手，不过目前已是江河日下。

The Bat!：老牌电邮软件，个头小巧（和名字倒有几分匹配），多账户管理出色，功能相当强大，收发速度有一定优势。缺点是本地化工作稍差，不支持双字节颇令人烦恼。

Becky!：日本人开发的一款电邮软件，颇受国内用户喜爱，和Foxmail一样是绿色软件，中文支持较The Bat!好，实用功能较多，缺点是依然要进行复杂的设置才能较好支持中文，推荐中高级用户使用。

4.POP3、IMAP4和SMTP

电邮软件最大的便捷在于它们可以在线收发、离线阅读撰写，这样可以节省上网费用（对于以连线时间计费的用户），这种功能离不开POP3和SMTP。

POP3（Post Office Protocol 3）是邮局协议的第2个版本，属于离线式工作协议，允许用户从邮件服务器收发邮件，是目前使用最为广泛的电子邮件服务协议。其工作流程是：首先通过POP3客户程序（电邮软件）登录到支持POP3协议的邮件服务器，然后邮件服务器将用户收到的邮件传送给POP3客户程序并存储到本地主机，并将这些邮件从服务器上删除。IMAP4（Internet Message Access Protocol，Internet消息访问协议）功能与POP3相似，但可以让用户访问多个文件夹而不仅限于收件箱，同时它支持选择性下载附件，服务非常灵活。

SMTP（Simple Mail Transfer Protocol）即简单邮件传输协议，因特网早期开发的基本邮件发送服务协议，隶属TCP/IP协议家族，邮件通过支持SMTP协议的服务器进行中转，最后达到收件人的服务器上。SMTP原理比较简单，实现也容易，但存在安全隐患，明码传输容易被人截取并篡改，邮件发送过程中也存在丢失问题。

大多数免费邮箱不提供POP3/IMAP4/SMTP服务，目的是让用户通过Web方式登录，对广告收入有很大益处。

5.如何防范垃圾邮件和病毒邮件

据境外分析，2002年所有的邮件中竟有25%以上是垃圾邮件（其中包含病毒邮件），数据触目惊心！如何有效防范它们？我们认为与其被动抵挡，不如主动出击，切断垃圾邮件的源头！

大部分垃圾邮件都是因用户的“好奇心”而得到邮件地址的，因

伊妹儿首页

伊妹儿（http://maillist.email.com.cn:6880/

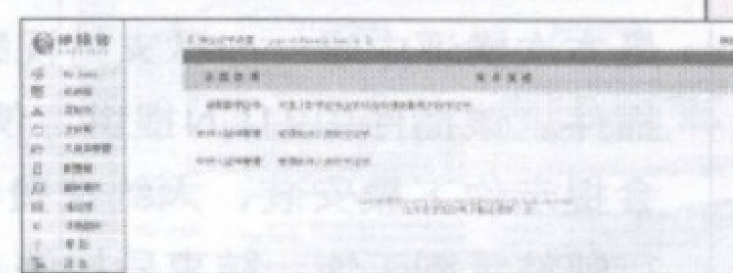
非常可爱的名字，抓住了“E-mail”这一黄金招牌，可谓生财有道。伊妹儿提供的邮箱只有2类：个人邮箱和企业邮箱。

虽然有50MB的巨大容量，附件却限制在4MB大小。伊妹儿拥有百家姓顶级注册资源，可以提供带有个性色彩的邮件名，例如emily@zhao.com.cn、cfanni@cheng.com.cn等……在崇尚个性的时代里无疑非常吸引人。正当我们为酷酷的个性邮件名欢呼时，却为它的购买方式而苦恼，很难想象它的付费方式竟然只有3种：网上支付、邮局汇款和上门交费。由于需要发票，只好选择上门交费，当我们按网站提供的地址寻去时，又被告知已经搬家，试问一个普通消费者要费如此周折才能买到邮箱，还有何兴趣对这款产品产生购买欲望？


数字认证功能

如果说平庸的Web界面不算原则性差异，那么糟糕的性能让我们不得不对伊妹儿提出批评，5项速度测试有3项落在最后，稳定性测试中有1次页面错误，和其他邮箱相比很是汗颜。测试过程中，有1天因对方服务器停电造成该邮箱无法测试，伊妹儿在主页上发出了通知，我们没有把这个意外事件列入成绩进行考核。

伊妹儿提供电子邮件的数字认证，这也是仅有的2个增值服务之一，另一个是语音邮件，工作方式和上文提及的同类服务相似，总共可以录制4分钟的语音，邮件发出后将在服务器上保存10天。伊妹儿没有提供邮件杀毒、手机到达提醒等服务，功能上显得比较单薄。


语音邮件功能

伊妹儿的售后服务仅比新浪稍好，咨询邮件2天后给我们答复，答案比较简单；热线电话长期处于占线状态，除此之外没有提供其他售后方式。这次横评中伊妹儿与其他几个邮箱相比有较大差距，值得经营者思考。

此在日常网络行为中，尽量不要光顾交友、色情、商品竞拍等网站，更不能随意留下你的邮件地址，否则你将发现你的邮箱中一夜之间会有很多客人来访。这一禁忌在上班时间更应该时刻提醒自己不要犯下，小心你的饭碗！

不要使用“自动回复”功能，即使该功能给我们带来很大的方便。试想如果发件人也设置了“自动回复”结果会怎样？你一封我一封……发得不亦乐乎！

避免在BBS等论坛性质的网站上留下你的联系方式，电子邮件地址属于这一类型，善意或者恶意的邮件都可能使你蒙受巨大损失！

设立公用账号。不要随意把重要的私人账号告知他人，在私人账号中设立严格的邮件过滤机制，这样既不会错过普通朋友的邮件，也能保持一片净土。

购买杀毒软件。现在绝大部分杀毒软件都有邮件过滤功能，有时候朋友发送的邮件中携带病毒并非有意，无心之失可以通过后期处理得到妥善解决。

最后的防线：邮件过滤。邮件过滤是目前处理垃圾邮件最为常用的方法，我们只要把握垃圾邮件一些独有的特性，就能将它们扼杀在摇篮阶段。下面我们向大家简单介绍一下邮件过滤的设置方法。

无论是以何种方式收发邮件，垃圾邮件的过滤都遵循这样的原则：设置特定的条件，对符合该条件的邮件采取特定的处理方式。这里的条件可以是“具有某些特征的发件人地址”，也可以是“邮件主题包含文字”等，凡是符合这些条件的电子邮件，会被系统以特定的方式进行处理，这些方式由设定者（你）决定，例如“在服务器上删除”，抑或是“转移到某个文件夹”。一般情况下，这些规则可以自由设置数十条甚至更多，对于OE这样的软件来说，几乎没有限制，爱设多少就设多少。

以网易邮箱为例，点击“收件助理”（其他邮箱或许在另外的设置项目里），首页可以简单设置你不愿理睬的收件人，他们的邮件会被自动过滤掉。复杂的规则设置在下方的“收件过滤器”中进行，点“新建”。

从上至下依次填写过滤规则的名称、邮件到达是否应用本规则、本规则的条件（有很多类，例子中设定了2个）、本规则的操作（即处理方式）。

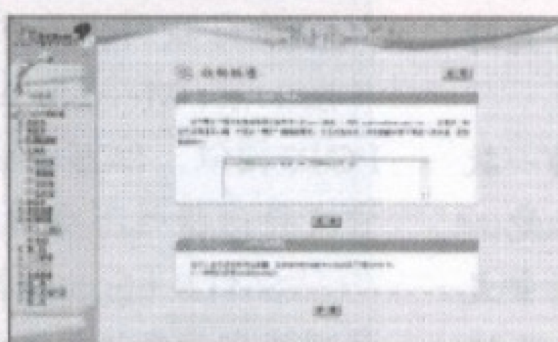
Outlook Express设置也很方便。点击“工具”→“邮件规则”→“邮件”。

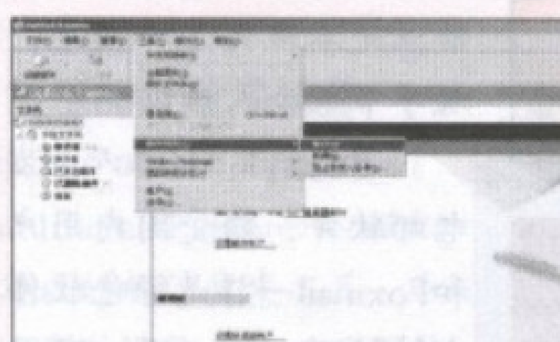
选择条件，在下方的“规格描述”中会有相应的内容可供编辑。

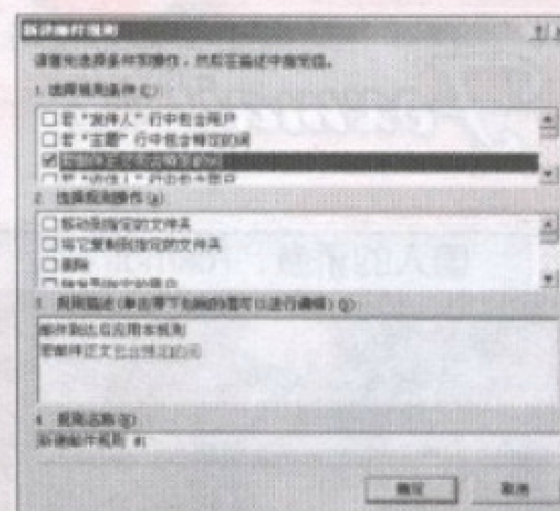
例如特定的文字。

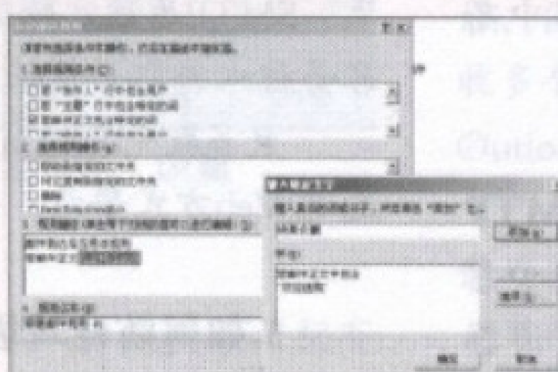
选择规则操作（处理方式）。

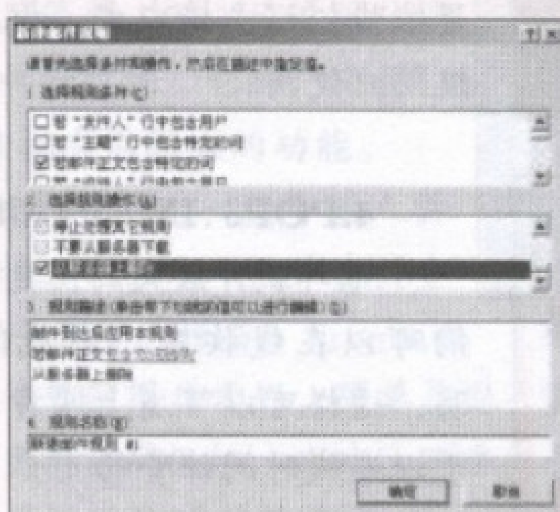
确定以后规则开始生效，也可以添加更多的规则。

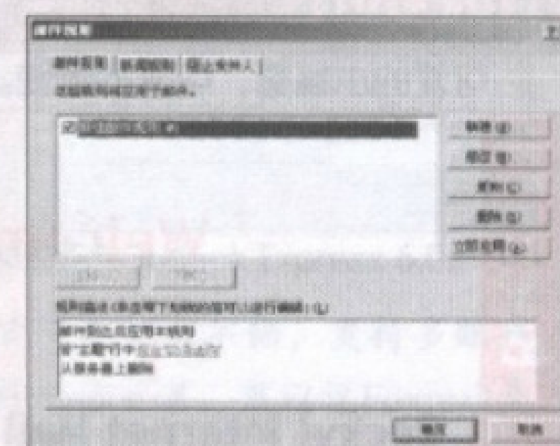

拒绝那些讨厌的垃圾信件


OE设置第一步


条件可以选择一个也可选择多个


规则描述


符合规则邮件该如何操作处理


如有必要，可再设置更多规则


信天游首页

中华网信天游
(http://order.china.com/NASApp/ordersystem/Paymail/)

据中华网消息，中华网在全球拥有800万个免费邮件用户和30万个收费邮件用户(http://tech.china.com/zh_cn/news/first/1105/20021219/11384136.html)，具有相当规模。除了横评的普及型邮箱外，还有经济型、标准型、商务型、豪华型以及月费信天游系列。

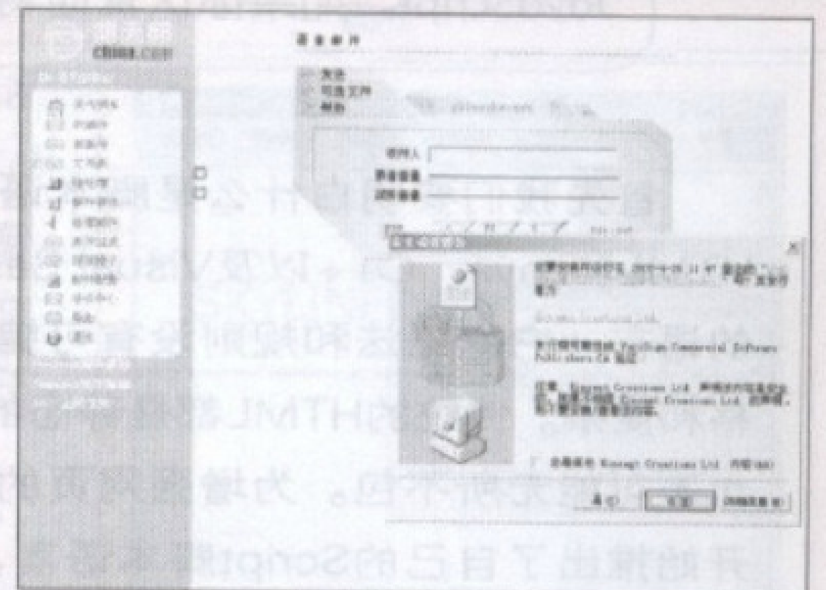
普及型信天游邮箱容量以及附件大小分别是10MB和5MB，显得有些吝啬，售价为60元/年，相对其较小的容量偏高了点，竞争力会受到一定影响。付费方式没有什么特别之处，支持最流行的几种，我们采用上门收费的方式。我们非常困难地找到了付费邮箱的介绍对比 (http://paymail.china.com/extend/gb/differ.htm)，真不明白为什么把它放得如此深，我们在这里找到了关于它支持邮件杀毒的官方说明，这在首页上并没有介绍。

普及型信天游设置简单，没有外观风格选择，以蓝色为基调，比较素雅。速度不错，总体处于中上游水平，POP3/SMTP收发速度较快，稳定性很好。

现在网站提供的增值服务真是花样繁多，它提供了一个天气预报服务，不仅提供国内大中城市3天内的气候信息，甚至还提供国外重要城市气候查询，作为短期旅行的出门参考倒也不错。普及型信天游还提供语音邮件服务，安装插件后通过麦克风进行录音，效果尚可，虽然无法达到电话效果，但清晰辨识决无问题。和21CN的视频邮件一样，它在安装插件后进行直接录制，收件方也需是中华网携带语音插件的邮箱才行。同样，中华网与赛门铁克联手防治病毒邮件，AntiVirus Scan Engine为邮件服务器提供了强大的病毒扫描及修复服务。

信天游的售后服务是参测邮箱中最好的，最为重要的热线服务和咨询邮件都给我们较为满意的答复，特别是热线电话，态度很好。


天气预报，出门旅游的好帮手。


语音邮件功能。

测试总结

我们需要特别感谢本次横评的测试人员，测试数据的收集过程非常漫长以及枯燥，数十次使用Modem收发大容量邮件无疑是梦魇。测试前我们对参测邮箱充满希望，但最后的结果却让人心情无法舒畅，也许是我们要求过于严格，大家可以看到，最后的分数都不是很高，甚至有不及格的成绩。

由于服务器的差异，各邮箱速度参差不齐，差距相当明显，改用连接速度较慢的Modem测试这种差距有所缩小，而稳定性上大家都没有太大差别，普通邮件的收发都能够得到很好保证。增值服务的焦点集中在邮件杀毒以及手机相关功能上，部分邮箱具有语音视频邮件、安全认证等特殊功能，针对普通用户而言实用性不算很大。

新浪邮箱易用性居于前列，尤其是超标邮箱的处理显得颇有人情味，大大方便了用户，而其他几位则拒绝收发，只是给出提示。新浪的邮箱说明做得很好，263和21CN的说明也不错。

售后服务是我们最为失望的测试，众多的0分触目惊心，是我们要求太高了吗？在我们眼中售后服务其实相当重要，虽然电子邮箱不像PC、汽车那样有形，但其性质都是“商品”，其他商品都有三包，为何电子邮箱的待遇就不同呢？

希望本次收费邮箱的横向评测能够给读者朋友新的信息和启示，如何选购收费邮箱的主动权依然在你手中。

新鲜打造个人网站

系列教程之六

JavaScript——强大的网页驱动力

■Simple Palace工作室

大家好！我们又见面了，这半个月以来，大家对网页的设计制作又有什么新体会吗？是不是已经可以制作出精美漂亮的页面了？好网页一定是建立在精益求精的基础上。可能大家也会抱怨，我们的页面虽然很美观，可是功能却并不强大。那么，接下来我们就开始学习一种功能强大的脚本语言——JavaScript。如果你认真地将它学习好，就可以为网页增添任何你想要的功能和效果。

首先我们要明白什么是脚本语言。脚本语言是介于HTML和Java、C++以及Visual Basic之类编程语言之间的语言。它的语法和规则没有可编译的编程语言那样严格和复杂。传统的HTML都是静态的，即便是CSS，功能也不可能无所不包。为增强网页的动态功能，一些厂商开始推出了自己的Script脚本语言，其中NetScape推出了JavaScript，微软则推出了VBScript。其中JavaScript因为易学好用，已经成为脚本语言的主流。实际上，JavaScript和Java是两种不同的语言，大家一定要把这个弄明白。JavaScript主要用于HTML的页面，脚本嵌入在HTML源码中，无需编译，浏览器可以直接识别，而且相对比较容易掌握；Java是一个独立的、完整的编程语言，既可以在Web中应用，也可以用于与Web无关的情况，它必须经过编译之后才能使用。

那么JavaScript是如何工作的，它又有什么作用呢？JavaScript是事先在网页中编写好代码，然后伴随HTML文件一起传送到客户端浏览器上，由浏览器对这些代码进行解释执行，而且执行期间并没有劳驾服务器帮忙，这样就减轻了服务器的负担。JavaScript语言可以设计和访问一个Web页面中的所有元素，如图片元素（Images）、表单元素（Form Elements）和链接（Links）等，这些对象属性在JavaScript程序运行中可以被复制和修改。JavaScript还可以捕捉客户端用户对当前网页的动作，如鼠标的点击动作或键盘的输入动作等，使我们能够对用户的输入动作做出相对应的反应动作，从而实现一些交互性。除此之外，还有我们经常见到的JavaScript例子，如鼠标移动、表单过滤、动画等。

大家看到这里也许会皱眉头：又是语言、程序，我这个程序盲又要头大了！其实完全不用担心，JavaScript是一种非常简单的语言，用它写成的程序也容易读懂，而且还可自己编写，只要你有一点点语言的基础就行，比如学过C语言，能理解函数、循环这些基本概念就行。就算你没有也不用担心，我会尽量考虑到大家的情况，让大家脱离跟代码打交道的苦海，感受驾驭程序的成就感！所以能用工具快速实现的效果，我们就用工具去实现它，不到万不得已我们不要一行一行敲代码，另外，在下一期中我们还会介绍一些专用的JavaScript工具，利用它即可快速浏览和引用一些实现网页特效的JavaScript源代码了。

接下来就让我们来见识一下JavaScript的真面目吧！

```
<HTML>
<HEAD>
<TITLE>在HTML文档中嵌入JavaScript</TITLE>
</HEAD>
<BODY>
<BR>
<P ALIGN="center">HTML文档的内容。</P>
<BR>
<SCRIPT LANGUAGE="JavaScript">
<!--
document.write("<CENTER>使用JavaScript输出的内容，不难吧！</CENTER>! ");
-->
</SCRIPT>
<BR>
<P ALIGN="center">HTML文档的内容。</P>
</BODY>
</HTML>
```

从本例中大家可以看到，我是通过使用“<SCRIPT LANGUAGE="JavaScript">”和“</SCRIPT>”标签把

JavaScript脚本语言的代码嵌入到HTML文件之中，同样你可以把这两个标签放在HTML文件中的任何地方，也就是说，JavaScript脚本代码可以嵌入到HTML文件的任何地方。上例的“<!--”和“-->”标签在HTML语言中用来注释，在此处则是用来让那些不支持JavaScript的浏览器跳过代码部分而不去对它进行解释执行。在此例中我使用了一个叫“document”的对象，它指代的就是当前的HTML文档，它的“write”方法用来向文档中输送HTML代码，此方法还必须带一个字符串参数。此例中把HTML代码（即字符串）“<CENTER>使用JavaScript输出的内容，不难吧！</CENTER>”输送到当前的HTML文档中，于是浏览器通过解释执行HTML代码后就居中显示了这一行文字。同样你也可以让它输送其他HTML代码试试看。

要特别注意的是，JavaScript每一行完整的语句后边都必须跟一个分号（“;”），而且JavaScript区分大小写，所以不管是引用还是编写JavaScript代码，都要严格遵守大小写规则，假如上例中“document”和“write”的任何一个字母改成大写，都会出现脚本错误。

接着，我们要讲讲函数在JavaScript中的应用。函数非常重要，可以说在到了以后我们任何使用JavaScript的场合都会用到函数。我们举个简单例子来说明函数的结构。

```
<SCRIPT LANGUAGE="JavaScript">
<!--
function hello(){
  alert("hello friend!");
}//end function
-->
</SCRIPT>
```

对于函数的定义，我们一般把它放到HTML文件的<HEAD></HEAD>中间，这样才能保证函数被浏览器正确解释，不会产生脚本错误的问题。然后我们在<BODY>中加入一个链接<A HREF="JavaScript:hello();">JavaScript函数调用</A>，测试这个HTML文件，点击链接，就会弹出一个如图1所示的窗口。

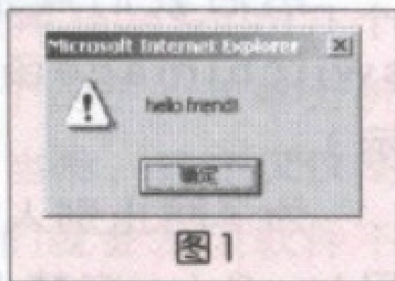


图1

此例中，我们通过HTML语句“<A HREF="JavaScript:hello();">”产生一个链接，当浏览者用鼠标点击此链接时会激发语句“JavaScript:hello();”，这时HTML文件将会调用JavaScript函数“hello()”。函数必须用“function”来标识，然后空一格，紧跟函数名，接着是“()”号，函数中可以有很多语句，这些语句必须用“{”号和“}”号括起来。函数“hello()”只有一条语句“alert("hello friend")”，函数“alert()”是JavaScript自定义函数，它将弹出一个小的警告窗体，并带有文字和一个“确定”按钮。例子中的“//”符号是JavaScript的注释符号，即紧跟在此符号后边的内容为注释部分，此例中注释内容是“end function”。

跟代码打了一会交道，相信大家也应该明白JavaScript是怎么回事了，接下来我们就开始看看怎么用Dreamweaver去快速实现这些JavaScript效果。

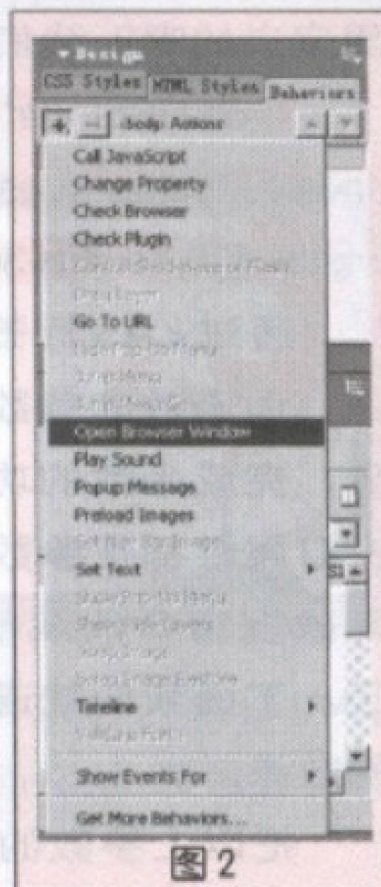


图2

打开Dreamweaver，新建一个空文件，键入一行字：“打开新窗口”。然后选择命令“Window>Behavior（Shift+F3）”，打开Behavior（行为）浮动面板。选中刚刚键入的文字，为它加入一个空链接“#”。然后点击行为面板左边的“+”按钮，选择“Open Browser Window”（如图2所示），这时弹出如图3所示的对话框，“URL to Display”是弹出新窗口所显示的HTML文件，我们可以选择任何一个页面做实验，“Window Width”和“Window Height”分别是所弹出新窗口的宽度和高度，“Attributes”是对弹出窗口属性的一些定义，如果需要地址栏，我们可以选中“Location Bar”前的复选框。这样我们就可以定制不同样式的弹出窗口，大家可以自己试验不同的效果。

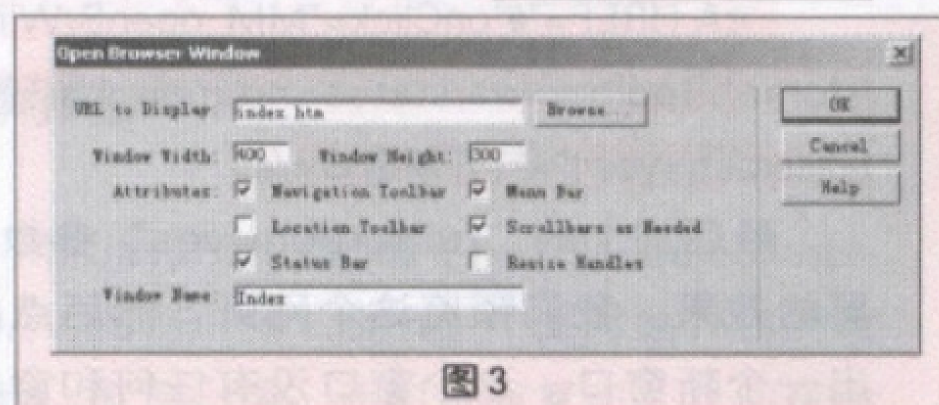


图3

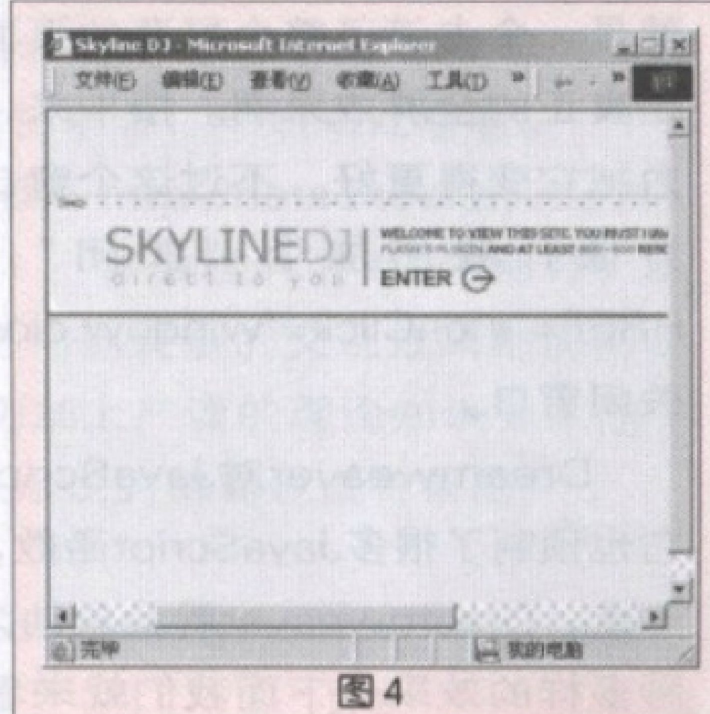


图4

通过图4可以看到，我们打造出了一个式样很特殊的窗口，它没有地址栏，也不能改变大小。这是怎么回事呢？我们来看看它的源代码就知道了。

```
<SCRIPT LANGUAGE="JavaScript">
<!--
function MM_openBrWindow(theURL,winName,features)
{ //v2.0
  window.open(theURL,winName,features);
}
//-->
</SCRIPT>
```

这个是经过我们上面的自定义窗口属性之后，Dreamweaver自己创建出来的一个函数。它位于HTML文件的<HEAD>和</HEAD>之间。它定义了一个“MM_openBrWindow(theURL,winName,features)”函数。这个函数使用了window对象的open事件，它会让浏览器打开一个新的窗口。而后面括号中的“theURL,winName,freatures”是这个函数的参数。参数值是在哪

里定义的呢？我们看打开窗口的那个链接：

```
<A HREF="#" onClick="MM_openBrWindow('index.htm','Index','toolbar=yes,status=yes,menubar=yes,scrollbars=yes,width=400,height=300')">打开新窗口</a>
```

通过<A>标签的onClick事件，调用了所定义的函数，而函数的参数就在这个事件中定义并传递给函数本身，完成函数的功能。可以发现，所有我们刚才定义的窗口属性都在参数值中反映出来，因此可以修改参数值来改变窗口的属性，这样我们就能按照需要任意改变了。下面我们就通过改变参数值来实现一个全屏化窗口的效果。

把以上参数的值修改为：

```
<A HREF="#"onClick="MM_openBrWindow('home.htm','Home','toolbar=no,status=no,menubar=no,scrollbars=no,fullscreen=yes')">打开新窗口</a>
```

最后加上的"fullscreen=yes"参数是让窗口变成全屏的效果。我们预览这个网页，然后点击链接，就会弹出一个新窗口。这个窗口没有任何和窗口有关的东西，就是一个占满了整个屏幕的页面，是不是很酷呢？这可是真正的全屏效果啊。接下来，你就可以发挥你的想象力把它变得更好。不过这个窗口没有关闭按钮，不是很方便，我们加个"关闭"的链接，输入"<A HREF="#"onClick="window.close()">关闭</A>"就可以关闭窗口。

Dreamweaver对JavaScript的支持非常到位，而且它也预制了很多JavaScript函数，我们所要做的只是轻轻一点，Dreamweaver就会自动为我们加入代码，实现多种多样的效果。下面我们就来看看怎么应用它。

选择"Window>Snippets（Shift+F9）"，调出Snippets浮动面板，可以看到这里面有很多分类，都是干什么用的呢？这其实就是Dreamweaver的开发者为了方便大家使用，预制了一些"模板"，这些"模板"可以为我们节省大量时间，提高我们的效率。这里面有很多内容，比如我们可以用它快速生成一个表格、一个Form，所需要做的仅仅就是轻轻一点。但这里对我们最有意义的是JavaScript的分支（如图5所示）。这里有很多预制好的JavaScript的"类"，我们只管奉行"拿来主义"即可。

说明：很多效果更方便的使用途径是利用Behavior浮动面板，使用方法与Snippets面板类似，这里不再重复。

举个例子，在浏览器的状态栏上，打开网页之后就显示"完毕"两个字，是不是很死板呢？其实我们可以用JavaScript让它变得有人性化一些。选择Snippets面板中的"JavaScript→browser functions→Set Status Bar"，需要注意的是，我们要把这段代码加到合适的地方去。这段代码是一段函数定义，因此要把它加到<SCRIPT></SCRIPT>中间。在代码窗口中点击<SCRIPT></SCRIPT>中的适当区域（如果没有我们需要自己输入），然后再点击Snippets窗口中的命令，之后Dreamweaver就会自动在其中加入一段代码：

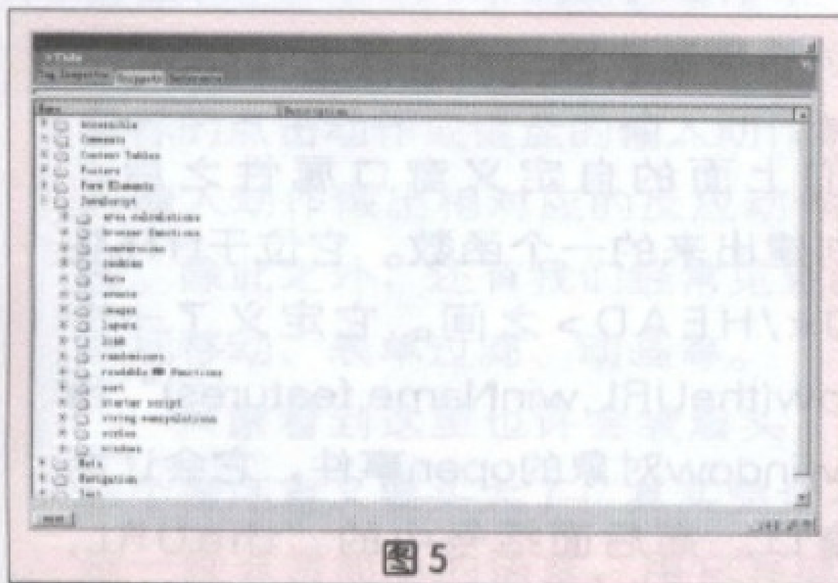


图5

```
function setStatusBar(msgStr) { self.status = msgStr; }
```

这还只是一个函数的定义，在我们的网页中并没有使用它，所以即使我们预览，也不会发现状态栏有什么变化。这时只要修改一下<BODY>标签：

```
<BODY ONLOAD="setStatusBar('欢迎你访问我的网页！怎么样，很有个性吧？')">
```

注意，双引号""或单引号''不能连续使用，只能嵌套使用。双引号的外面若需再用引号，就必须用单引号，反过来也是一样，否则程序就会报错。

这时，我们再预览页面，就会发现状态栏变得很有趣了，如图6所示。

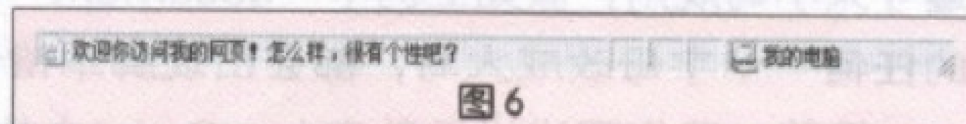


图6

那么JavaScript是怎么控制图片的呢？在Snipptes面板中选择"JavaScript→Images→Switch Image"，Dreamweaver就会自动加入这段代码。"switchImage(imgName,imgSrc)"有两个参数，一个是"imgName"，顾名思义，就是图片的名字，每个图片都应该有一个独立的名字，这样我们才可以通过名字来控制它，"imgSrc"就是图片的来源了。我们在网页中任意插入一个图片，然后给它起名"myimg"，旁边加入一个链接，代码如下：

```
<IMG SRC="Images/Skyline-DJ-logo.gif" NAME="myimg" WIDTH="300" HEIGHT="71" ID="myimg">
<A HREF="#" onClick="switchImage('myimg','Images/Skyline-DJ-logo.jpg')">变换图片</A>
```

然后我们点击链接，就会发现左边的图片变成switchImage函数中所定义的图片（如图7和图8所示）。

为了防止别人复制网页上的图片或者文字，也可以用JavaScirpt来禁止鼠标右键的功能。在Snippets面板中选择"JavaScript→browser functions→Disable Right Click"。大家这时候可以按F12预览页面，就会发现鼠标右键被完全禁用了，不能复制，甚至不能查看属性，这就达到了防止别人Copy的目的。程序如下：



图7

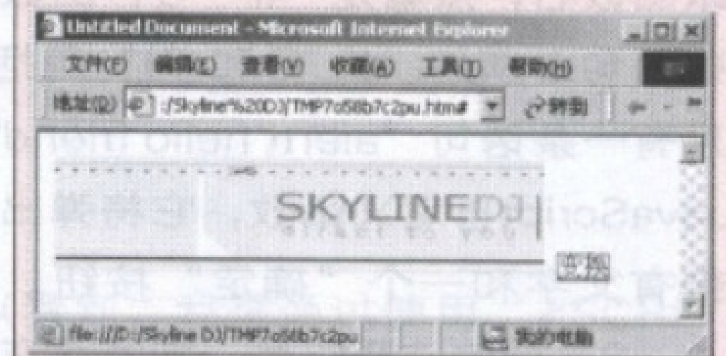


图8

<SCRIPT

```
LANGUAGE="JavaScript">
  function disableRightClick(e)
  {
   var message = "Right click disabled";
   if(!document.rightClickDisabled) // initialize
   {
    if(document.layers)
    {
     document.captureEvents(Event.MOUSEDOWN);
     document.onmousedown = disableRightClick;
    }
    else document.oncontextmenu = disableRightClick;
    return document.rightClickDisabled = true;
   }
   if(document.layers || (document.getElementById && !
document.all))
   {
    if (e.which==2||e.which==3)
    {
     alert(message);
     return false;
    }
   }
   else
   {
    alert(message);
    return false;
   }
  }
  disableRightClick();
  </SCRIPT>
```

以任意选择其中的工具了，包括笔记本电脑、木箱子等，然后一一点击各种链接，有没有发现什么好玩的东东？该网站设计非常巧妙，让你在娱乐中得到一些启示。

以上程序的工作原理主要是通过对鼠标按键的判定，如果是右键则弹出警告对话框，如果利用键盘调出快捷菜单也弹出警告对话框，达到了防止拷贝的目的。

以上是通过使用Dreamweaver应用JavaScript几个简单的小例子，同时我们通过对这几个例子的简单分析让大家了解了JavaScript的基本结构。当然，这还仅仅是一些最基础的应用，在不久的将来我们就会发现软件不能满足我们要求的效果和功能，那时就会尝试着自己去写一些函数，实现一些功能，这样才能做到真正学有所用。祝愿大家都能很快达到这个阶段！

经典案例赏析：

http://www.gettyimages.com



GettyImages是一个很著名的图片素材网站，网页设计非常简洁（如右图所示），但功能却很强大，而且视觉效果也很好。它大量采用JavaScript，极大丰富了网页的效果和功能，比如首页就有一个随机图片的效果，而且上面也有很多图片素材哦，大家一定要上去看看！

本期推荐的网站

资源类：

1.艾迪网络学院JavaScript教程（http://idealcollege.myetang.com/JAVASCRIPT/1.htm）：该网站介绍的教程共分为5个部分，每天一课，还附带有复习，让你在循序渐进中不知不觉地轻松学会JavaScript基础及应用，如果你是一名JavaScript的初学者，不妨来此看看。

2.JavaScript高级教程（http://netschool.ayinfo.ha.cn/javascriptgjjc1.htm）：该教程共分为9个部分，从JavaScript基本语言的结构到复杂的交互效果都面面俱到，生动详细的具体实例加上严谨的理论知识会让你受益匪浅，对你JavaScript知识的提高也很有帮助。

欣赏类：

1.标靶之外（www.outoftarget.com/7）：这是一位意大利青年制作的网站，诡异恐怖……整个网站都是采用Flash整体设计，登录网站之后会让你身临其境，整个过程就犹如在探险。网站虽然很恐怖但是画面依然唯美，别忘了多加几次尝试。注意：胆小的可挑白天进入。



2.八股歌互动工厂（http://www.8gg.com）：它们提出的口号是“表里穿行；混淆视听”，网站设计比较简单，但极具创意，各种头像和图标闪得让你眼花缭乱，这可都是JavsScript的功劳了。



3.2001年度最佳怪异网站（www.getty.edu/art/exhibitions/devices）：全球年度最佳怪异网站？派头很大，那么它到底是什么样子呢？从首页上看其实很普通，不过真正精彩的还在后头。进入到一个由各种造型奇异的工具围绕着的一个大窗口之后，你就可以任意选择其中的工具了，包括笔记本电脑、木箱子等，然后一一点击各种链接，有没有发现什么好玩的东东？该网站设计非常巧妙，让你在娱乐中得到一些启示。

下期预告： 本期JavaScript小试牛刀之后，是不是极大激发了你的学习兴趣呢？我们下一期将会用它来实现一些更复杂的效果，并揭开它神秘的面纱，去探讨它的内部结构，并进行详细讲解，使大家的水平更上一层楼！我们下期再见！



编者按： 2003年初应用心得栏目做了一些调整，比如说增加了小专题的制作，加设了“试办公备”、“奇门遁甲”等子栏目等等。从陆续收到的读者朋友们的反馈意见来看，这种改变还是得到了读者的认可，以后还会根据读者的意见对栏目做进一步调整。

本期刊登了一篇关于视频文件修复的文章，算是今年第01期刊登的“视频文件转换”一文的姊妹篇吧。另外，本期还刊登了一篇有关Winamp的游戏插件的文章，估计作者是个游戏迷吧，用来听音乐的Winamp也能“游戏”，也算是开了回眼界吧。

应用心得

视频文件修复攻略

■福建 巧克力

网络上下载的视频文件经常会出现一些问题，例如不能拖动进度滑块任意播放、文件损坏无法打开等。如果选择重新下载，不仅要浪费很多的时间，更何况即使重新下载也不能保证文件不出现同样的问题，这时不如找一款合适的工具尝试着对其进行修复。

一、RM文件的修复

RMFix是一款专门用于修复损坏的RM文件的工具软件，它可对不能播放以及未下载完全的RM文件进行修复，还能对不能拖动播放的RM文件索引数据进行重建，使其能任意播放。下载网址为http://download.pchome.net/system/file/recover/9203.html。

1.播放时不能拖动RM文件的修复

这主要是文件索引的数据出现了问题，可将需修复的RM文件与RMFix复制到同一文件夹中，然后在MS-DOS窗口下输入“RMFix filename.rm r”，回车执行，即可对该文件索引数据进行重建。当然也可将RM文件拖到RMFix程序的图标上，这时RMFix会以DOS模式运行并显示一个菜单，按“R”键开始修复（如图1）。

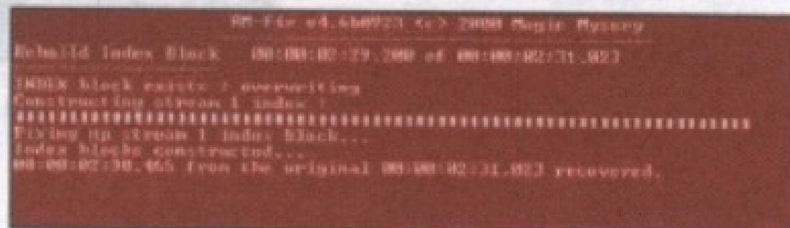


图1

2.修复一个不完整的RM文件（尚未下载完全的RM文件）

将RM文件拖拽到RMFix程序图标上，按“C”键开始数据块扫描，当RMFix扫描到一个损坏的数据块时，扫描会暂停，按“Y”键修复这个块，数据块扫描完成后RMFix程序结束，这时再次将RM文件拖拽到RMFix程序图标上，按“R”重建索引数据，有了索引数据的RM文件就能任意播放了。

最后需要提醒读者的是，用RMFix修复时可能会对RM文件造成永久性损坏，所以在修复之前最好对原始文件进行备份。

二、DivX文件的修复

DivFix能帮助我们重建尚未下载完的DivX（AVI）文件的索引，同时提供标准错误检测，自动检查音频视频流中的错误信息。下载网址为http://download.pchome.net/system/file/recover/12786.html。

启动DivFix，进入程序的操作界面，执行“File”→“Open”命令，找到要修复的文件并打开。对于播放时不能拖动的文件，主要的问题还是文件的索引数据，这时只要点击界面左下方的“Rebuild Index”按钮重建索引就能修复好（如图2）。对于完全不能播放的DivX文件，执行“Check Error”命令自动检查错误。

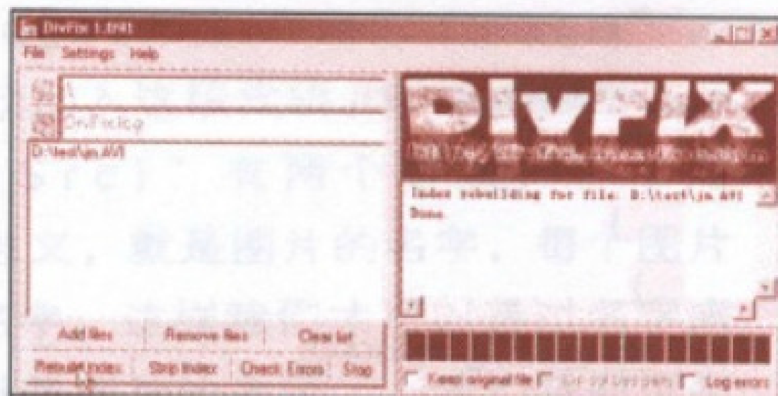


图2

三、ASF&WMV文件的修复

从网上下载的ASF或WMV文件也同样会出现无法拖动滑块任意播放的问题，可使用AsfTools这款工具进行修复。AsfTools目前最新版本v3.1，适用Win9X/Me/2000/XP操作平台，下载网址为http://www.onlinedown.net/asftools.htm。

运行AsfTools后，先用“Add”按钮添加要修复的ASF或WMA文件，然后展开左侧的“Repair”卷展栏，单击“Advanced Repair”按钮，弹出关联操作窗口（如图3）。修复无法拖动播放的ASF或WMA文件，关键是两个状态标志值“Seekable Flag”和“Live Flag”，如果设置“Seekable Flag”选项为“Enable Seek”，同时设置“Live Flag”为“Reset

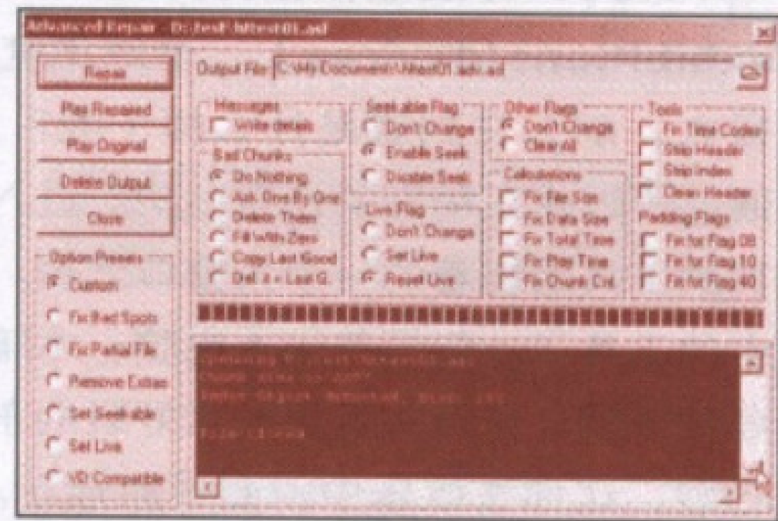


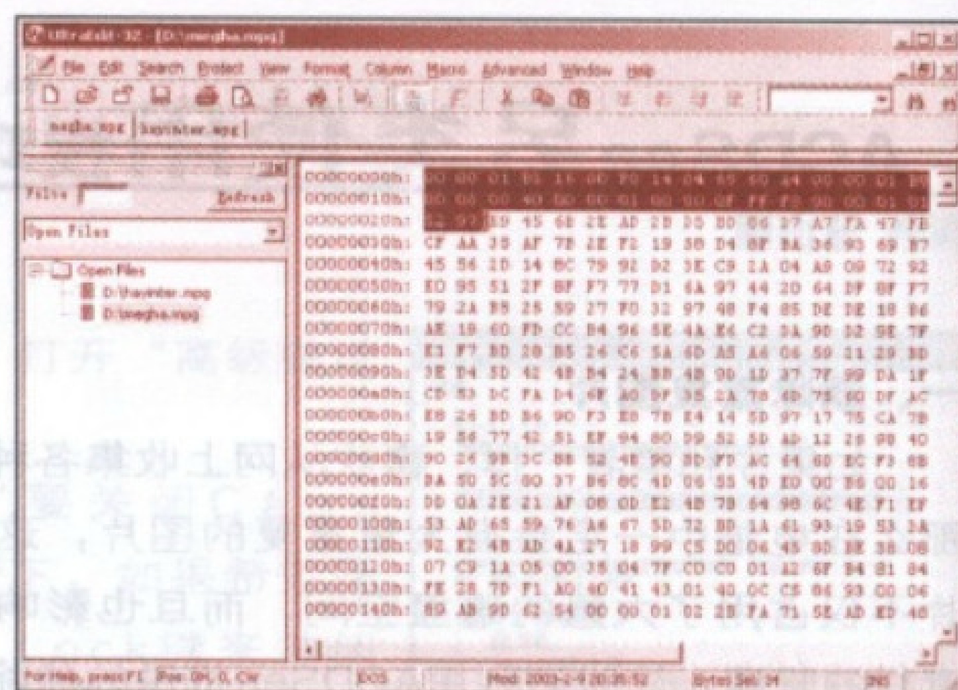
图3

Live”，那么就可实现任意拖动播放。在指定输出文件的名称和保存路径后，单击“Repair”按钮，这样即可修复无法拖动播放的ASF或WMA文件。

四、MPEG文件的修复

当我们使用Windows Media Player打开网上下载的MPEG文件时，程序提示“未找到可用于流呈现的筛选器组合”错误信息，或在播放时画面总是跳动，这可能是文件头数据损坏，如果不希望重新下载的话，我们不妨试试能否修复。修复的思路是：使用其它正常的MPEG文件头来替换该文件头部分，从而达到修复的目的。当然要完成这项工作，还需要一款专门的编辑工具，如WinHex或UltraEdit-32均可。下面就以UltraEdit-32为例，讲解一下具体的操作过程。

启动UltraEdit-32后，执行“File”→“Open”，打开一个能正常播放的MPEG文件，用鼠标从偏移量00000000h处拖到偏移略大于损坏MPEG文件头异常部分的终止偏移量（如图4），按下“Ctrl+C”组合键将此段数据复制出来。


图4

然后再打开被损坏的MPEG文件，同样用鼠标从偏移量00000000h处开始，选取与刚才选取的偏移量相同的范围。通过右键菜单中的“Paste”命令用已复制出来的正常数据替换被损坏MPEG文件部分，存盘后退出。这时再重新播放该MPEG文件，也许就一切正常了。

在Excel 2000中使用屏幕提示功能

■湖南 剑客

如果你设计的Excel工作表比较复杂，为了能让别的使用者正确掌握使用方法，需要在Excel工作表中相应单元格中显示一些提示文字，用于指导他人如何使用工作表。一般情况下，只需在用户的电脑屏幕上能显示出这些提示信息，并不希望将这些内容打印出来。在Excel 2000中可采用如下几种方法来实现这一目的。

一、插入批注

选中需要添加注释文字的单元格，选择“插入”菜单中的“批注”命令，这时在所选单元格旁就会出现一个批注文字输入框，在批注文字框中输入提示文字，输入完毕后，单击工作表中任一单元格，即可关闭批注文字输入框。

当单元格插入批注后，在该单元格右上角就会出现一个红色三角形标记，用鼠标指向包含有批注的单元格时，就会显示批注框及提示批注文字，提示用户需要注意的事项，如图1所示。

编号	存入日期	存款金额(元)	存期(月)
1	1980-2-4	¥1,500.00	12
2	1985-6-9	¥2[illegible]	12
3	1982-12-29	¥12[illegible]	12
4	1990-10-12	¥1,800.00	12
5	1981-12-30	¥90,000.00	12

图1

二、设置数据有效性

选中需要添加注释文字的单元格或单元格区域，选择“数据”菜单中的“有效性”命令，打开“数据有效性”对话框，单击“输入信息”选项卡，首先将“选定单元格时显示输入信息”复选框选中，然后在“标题”栏和“输入信息”栏中输入提示文字内容，单击“确定”按钮结束设置。

当用户在工作表中选定这些设置了数据的有效的单元格时，在单元格下方就会显示提示信息，如图2所示。

编号	存入日期	存款金额(元)	存期(月)
1	1980-2-4	¥1,500.00	12
2	1985-6-9	¥2[illegible]	12
3	1982-12-29	¥12[illegible]	12
4	1990-10-12	¥1,800.00	12
5	1981-12-30	¥90,000.00	12

图2

三、使用标注图形

使用上述方法时，用户设置的提示信息并不总是显示在屏幕中，只有当你选择了相应单元格后，才能显示提示信息。如果用户希望总在屏幕中显示出提示信息，就可采用标注图形的形式来显示提示信息。

单击“绘图”工具栏上的“自选图形”按钮，打开“自选图形”菜单，从“标注”子菜单中选择所需要的标注图形样式。在本例中我们选择“线形标注3”样式。

拖动鼠标在工作表中相应位置拖出一个线形标注图形，然后在线形标注图形的文字标注框中输入提示文字。根据需要设置好提示文字的字体、字体颜色等内容，并调整好标注线及文字标注框的大小。

选中标注图形，然后将鼠标指向标注图形的边框，当鼠标指针变成四向箭头形状时，单击鼠标右键，从弹出的快捷菜单中选择“设置自选图形格式”命令，打开“设置自选图形格式”对话框。

单击“属性”选项卡，清除对“打印对象”的选定，单击“确定”按钮，关闭“设置自选图形格式”对话框。

经过上述设置后，标注图形及标注文字就会一直显示在工作表中，如图3所示。虽然用户可在屏幕中看到标注图形及标注文字，但用户进行“打印预览”或“打印”操作时，标注图形及标注文字并不会显示或打印出来。

编号	存入日期	存款金额(元)	存期(月)	年利率(%)	存款利息(元)
1	1980-2-4	¥1,500.00	12	3.96	
2	1985-6-9	¥2,000.00	12	6.84	
3	1982-12-29	¥12,000.00	12	6.84	
4	1990-10-12	¥1,800.00	12	8.64	
5	1981-12-30	¥90,000.00	12	5.76	

图3

ACDSee另类使用技巧二则

■湖南 aj

一、删除重复图片

如果你和笔者一样，喜欢从网上收集各种素材图片，那么在电脑中一定会有大量重复的图片，这些重复的图片不仅占用了大量的磁盘空间，而且也影响了你对图片素材的管理。这时可利用ACDSee提供的删除重复图片功能将电脑中重复的图片删除。

单击工具栏上的“管理”按钮，从打开的“管理”工具栏上单击“查找重复”按钮，打开“副本查找器”对话框。在“副本查找器：选择搜索类型”对话框中，单击“添加文件夹”选定需要进行重复图片文件查找的文件夹，如果需要对该文件夹下所有子文件夹中的图片文件进行查找，还需要将“包含子文件夹”复选框选中，如图1所示。

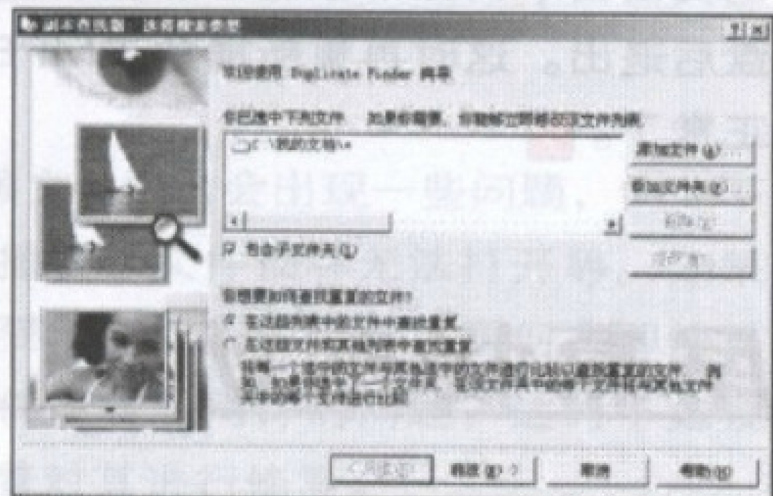


图1

单击“前进”按钮，打开“副本查找器：搜索参数”对话框。在查找方式中用户可根据实际需要从“查找相同文件名”或“精确重复（相同文件）”选项中选择其中一种，如果只是查找重复图片文件，还要将“仅查找图像”复选框选中，否则ACDSee会查找指定文件夹中所有重复的文件。设定参数后，单击“前进”按钮，如图2所示。

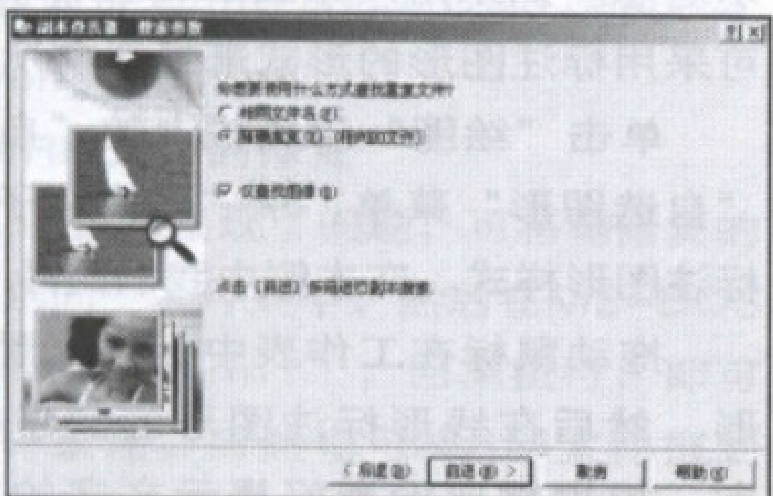


图2

这时ACDSee就立即按照用户的设置对指定文件夹中所有图片文件进行搜索，然后将搜索结果显示在“副本查找器：搜索结果”对话框中。在此对话框中，“副本集”列表框中显示的是所有找到的重复图片的文件名称及重复图片的数量，用户如果要删除其中的重复图片时，首先单击图片名称，这时在下方的窗口中就会出现重复图片的名称及保存路径，同时在“图片预览”窗口中可看到图片预览效果，然后将需要删除的重复图片名称前的复选框选中。如果还需要删除其它重复图片时，重复上述步骤将所有要删除的图片文件选中，最后单击“前进”按钮，如图3所示。

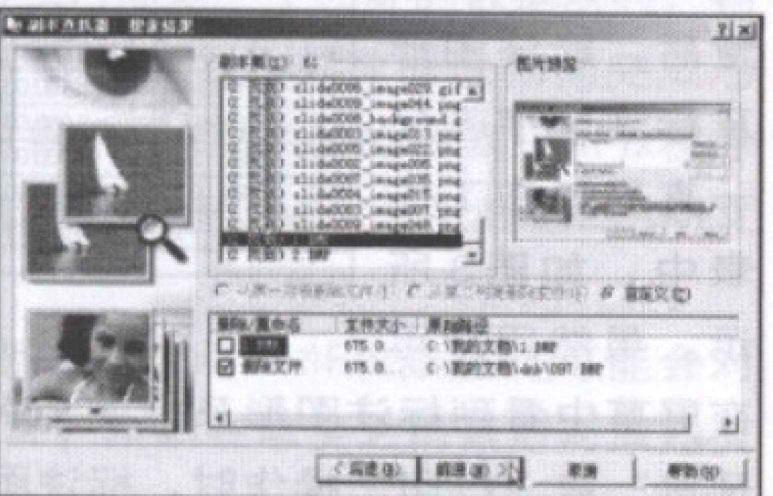


图3

在“副本查找器：确认”对话框中就会显示用户选定的所有待删除的重复图片文件，如果确认无误，单击“完成”按钮将选中的重复图片删除。

二、好用的录音功能

有时我们需要制作一段录制的声音文件，遇到这种情况时，用户一般都是使用Windows系统自带的“录音机”程序进行录制。用过“录音机”程序的朋友都知道，Windows的“录音机”最多只能录制60秒的声音，如果用户需要录制长时间的声音时，就必须采用其它方法来完成。许多朋友可能不知道，在ACDSee中，系统提供了一项非常实用的录音功能，用户可非常方便地进行声音录制工作。在ACDSee中使用录音功能的方法是：首先用ACDSee打开一幅图片，然后选择工具栏“选项”菜单中的“图像音频”子菜单中的“编辑”命令，打开“编辑音频”对话框。

在“录制声音设备”选项区中，如果你的计算机中安装有多个音频捕获设备，可从“捕获设备”下拉列表中进行选择。此外，还可根据实际需要从“输入格式”中选择合适的音频格式。最后选中“替换声音文件”单选框。

单击“录制”按钮，开始声音文件录制工作。当录制结束后，再次单击“录制”按钮结束录制工作，单击“另存为”按钮，将录制好的声音文件保存到计算机中，如图4所示。

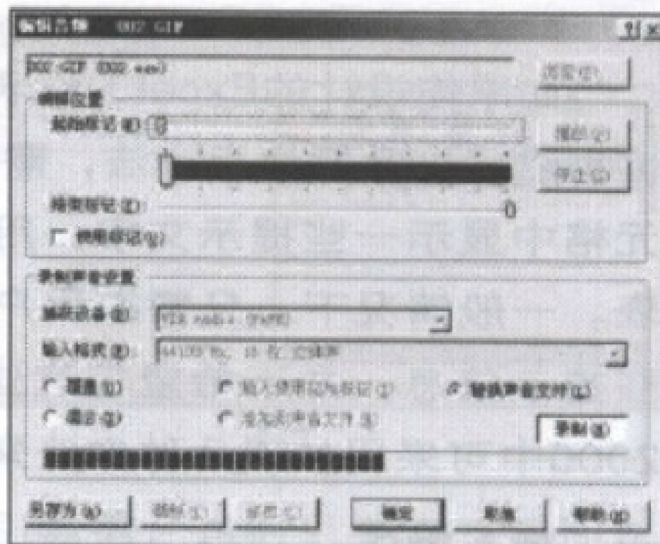


图4

在笔者的试验中，还惊喜地发现ACDSee的录音功能无录制时间的限制，用户可录制任意时间长度的声音。

一句话技巧

把Windows注册表中的“HKEY_CURRENT_USER\Software\Microsoft\Notepad”主键下的“lfUnderline”的键值由数字“0”改为“1”，即可让“记事本”中的文字自动带上下划线了。（山东 西贝）

单击Word表格的最后一个单元格并按下Tab键，可在表格后添加一行。（山东 杰子）

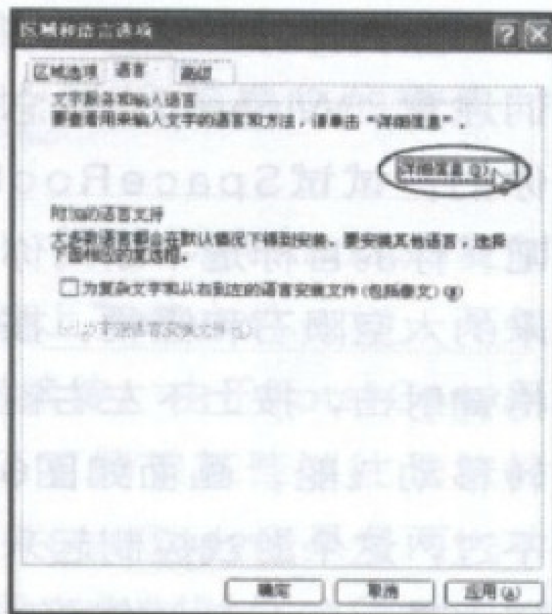
浏览网页时，按下Tab键，便可定位到各个超链接项目上，同时在IE窗口左下角会显示对应超链接的详细网址。如果要跳回到上一个超链接，只须按下“Shift+Tab”即可。（北京 Lyen）

指定Windows XP如何关闭Caps Lock

■山东 西贝

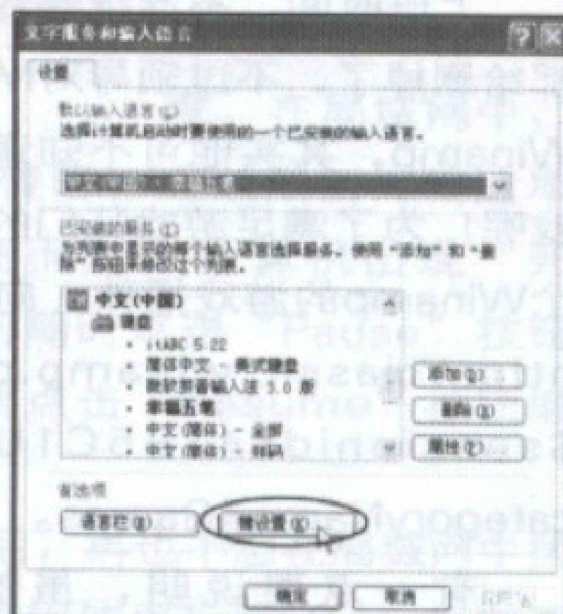
在Windows XP中，当你按下Caps Lock键，打开后，再按下该键时，系统只是发出响声，而不会关闭Caps Lock。这是怎么回事呢？其实，在Windows XP中，默认使用Shift键关闭Caps Lock。当然，你可指定使用Caps Lock键关闭Caps Lock，方法如下：

1.在Windows的"开始"菜单中，单击"控制面板"，然后双击并打开"区域和语言选项"对话框。

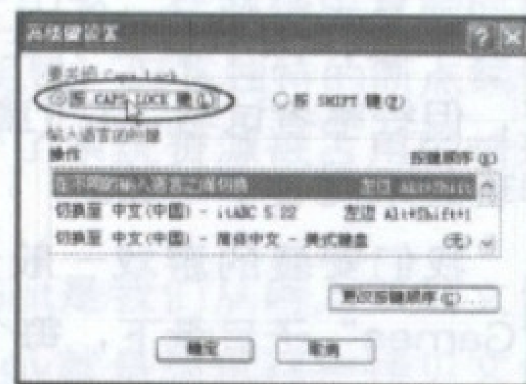

图1

2.单击"语言"→"详细信息"按钮（如图1），打开"文字服务和输入语言"对话框。

3.单击"键设置"按钮（如图2），打开"高级键设置"对话框。


图2

4.在"要关闭Caps Lock"标题下，如果希望通过按Caps Lock键来关闭Caps Lock，请选择"按Caps Lock键"（如图3）；如果希望通过按Shift键来关闭Caps Lock，请选择"按Shift键"。选定的方法将应用到所添加或使用的所有输入法中，包括英文输入。


图3

5.连续3次单击"确定"按钮，关闭各对话框。

"打开方式"无局限

■天津 刘玉莲

通常情况下，一个文件只能被一种方式打开，如.doc文件只能用Word应用程序打开，.txt文件只能用记事本应用程序打开，这无疑给我们的编辑工作带来了诸多不便。其实，这里有个如何通过注册自动打开应用文件的关联问题，通过设置，已注册文件类型完全可被另外一个未注册的应用程序通过注册打开，也就是说一个文件类型并不局限于只被一种程序打开，可被两个或更多的应用程序打开，从而给使用带来便利。

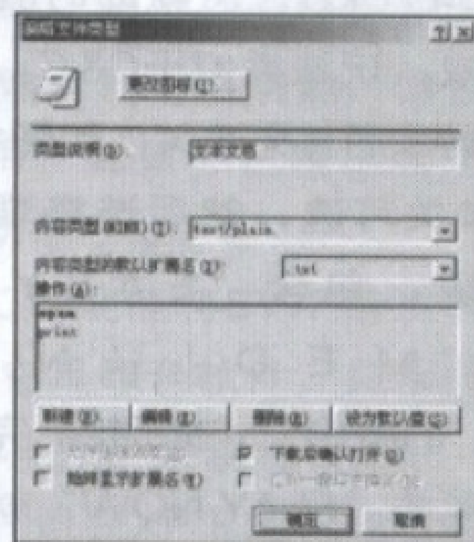
一、已注册文件类型用另一个应用程序打开

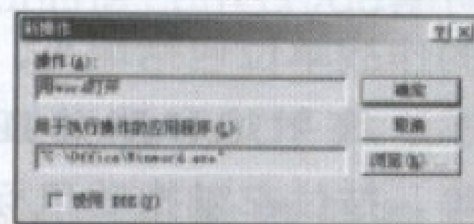
在Windows操作系统中，打开已注册文件会先启动该类文件的服务程序，就像双击BMP文件会先启动画图程序一样，打开未注册的文件会出现一个"打开方式"对话框，要想打开它，在对话框中选择正确的程序即可，同时将"始终用此程序打开该文件"选中。

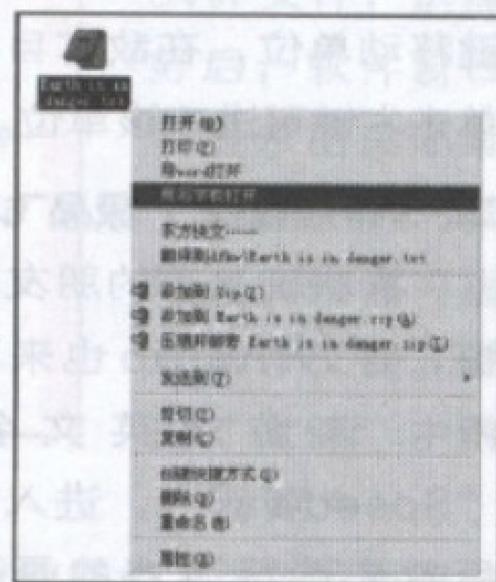
而有些软件在安装时就已自动对自己所使用的文件类型进行了注册，打开它们可谓方便快捷。如何让注册文件类型被另一个应用程序打开呢？下面我们通过一个实例，来让Word"夺过"对.txt文件的优先使用权：在资源管理器中选择"查看"→"选项"，点"文件类型"标签，在"已注册的文件类型"中找到要更改的文件类型（本例中为.txt文件），点"删除"按钮，确认后关闭此对话框，这时.txt文件已被列入未注册的一类中，双击任意一个.txt文件，再将打开用的程序选为Word。至此.txt文件已注册到Word程序上了（此方法同样适用于其它文件类型的注册，或在选错打开方式时使用）。

二、一种类型文件同时能被多个应用程序打开

通过以上设置后，又会出现这样的问题：对于某一.txt文件，我们只想打开阅读一下，这时再启动又大又沉的Word就有些"资源浪费"了。那么同一种文件类型可否用不同的服务程序打开呢？答案是肯定的。我们可按如下步骤操作：仍以.txt文件为例，按刚才的方法在"文件类型"找到需要修改的.txt文件类型，并点击"编辑"按钮，出现如图1的对话框，此处可在操作列表中看到已有的关联，接着点击"新建"按钮，出现如图2所示的"新操作"对话框，在"操作"中输入操作名称（例如输入"用Word打开"），在"程序"中输入相应的文件路径，之后一路"确定"、"关闭"。以后再双击.txt文件就用记事本打开，而右击时则可选择其它服务程序打开（如图3）。若要给某一文件类型建立3种或多种关联，重复以上步骤即可。


图1


图2


图3

Winamp里藏游戏

■山东 郑振涛

上班时间，不准玩游戏，这不，我们的电脑里连扫雷都给删掉了，不过领导对MP3倒蛮有兴趣，于是特准装上Winamp，其实他可不知道，Winamp里面其实也能藏游戏呢！为了满足游戏狂们的热烈需求，笔者特意找到了几个Winamp的游戏插件，向大家作简单介绍，下载网址：http://classic.winamp.com/plugins/browse.jhtml;$sessionid$41B5C1UXJUWJS5YAAAARCZY?categoryName=Games。

有一点要说明，虽然它们在安装时必须要求有Winamp，但运行时却不一定非要启动Winamp，按照插件的本意，似乎是要求在Winamp自带的迷你浏览器里玩，但经笔者试验，它们都可直接在IE浏览器中打开，这样玩起来更省事一些。

我们安装的游戏一般保存在Winamp安装目录中的"Games"子目录下，每个游戏插件都在其下占有一个子目录，大家可根据下面的介绍找到对应的游戏目录。进入游戏目录后，双击Game.html文件，就可在IE浏览器中玩游戏了，要退出时只要关闭浏览器即可。

一、Winamp之"C&C"

该游戏插件英文名为"WarGames"，体积6476kB，一款即时战略游戏，玩法类似于C&C。进入游戏后首先选关，如图1，共4关可选，然后选择难度等级，包含"EASY"、"MEDIUN"和"HARD"，如图2。完成后单击"PLAY NOW"就可玩游戏了，游戏画面如图3。你的作战单位包括坦克、装甲车、高射炮和武装直升机等，按住左键拖动鼠标选择单位，在地图空白处单击右键移动单位，在敌军目标上单击右键可进攻该单位。

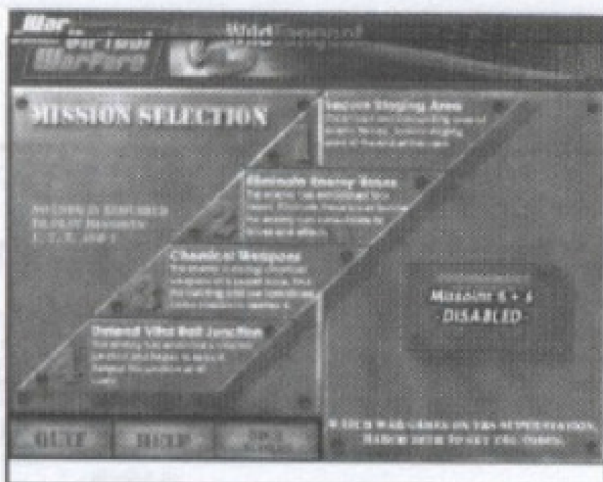


图1

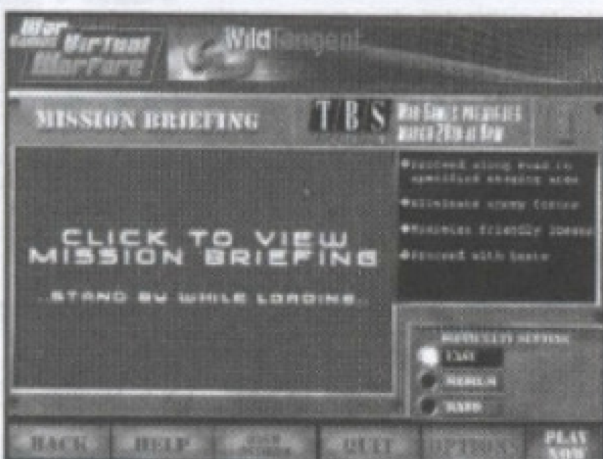


图2


图3

二、Winamp之"极品飞车"

喜欢玩飞车的朋友真有福，连Winamp也来凑热闹。该游戏英文名为"Speedway"，进入游戏后首先选择游戏的画面效果，P Ⅲ以上的机器选择"High"一般没问题，否则的话就要注意了，赛车跑不动可别怪我。然后会出现游戏的主菜单，如图4，选择游戏的比赛模式，接下来选赛车和赛道。赛车有4辆可选，赛道却只有1条（可惜啊！），点击"Accept"就可开始飙车了，如图5。怎么样？画面还算精细吧！操作很简单，按键盘上上下左右方向键就可以了。

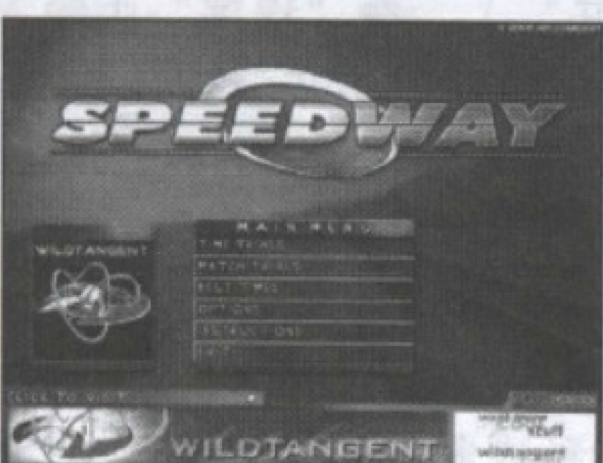


图4



图5

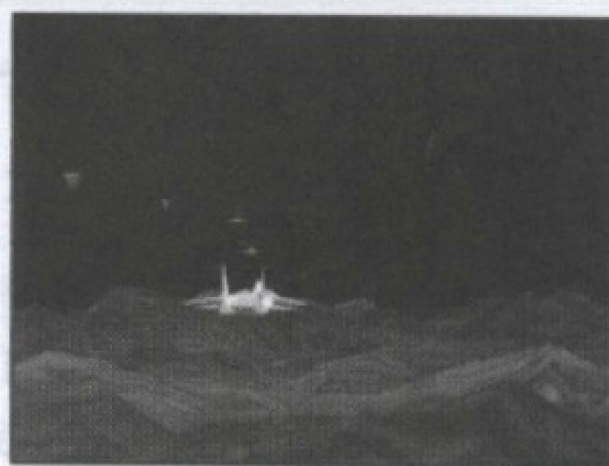
二、Winamp之"太空争霸"

喜欢玩射击游戏的朋友们注意，Winamp也没忘了你们，试试SpaceRocks吧，你的目标是不断向你袭来的太空陨石和怪物，按空格键射击，按上下左右键旋转移动飞船，画面如图6。不过，这个游戏控制起来比较困难，一不小心你的飞船就会飞出屏幕，不过没关系，它会重新出现在屏幕的另一侧，当心别撞上陨石。


图6

三、Winamp之"飞行模拟"

该游戏名为"SeeWolf"，它是Winamp的一个视觉效果插件，所以其启动方式和其它几个都不同。打开Winamp并播放MP3音乐，然后进入Winamp的"参数设置"对话框，选择"See Wolf [SeeWolf.dll]"，单击"开始"才能启动游戏，画面如图7，按方向键控制飞机的航向和高度，注意迎面飞来的飞碟，它们会发射红色的子弹，别忘了躲着点，按空格键可射击。


图7

四、Winamp里的"劳拉"

英文名为"Witchblade"，这是一款动作冒险＋格斗的游戏，里面有个比劳拉还靓的MM，如图8。既然有格斗成分，那么它的控制方式一定比较复杂，一点不错，笔者第一次玩的时候还没等回过劲来，就被一个打手干掉了，所以大家最好先单击"How to Play"仔细研究一下。游戏画面如图9，左上角是地图，右上角是血。注意画面上这个家伙（指那个男的），他是你遇上的第1个打手，快干掉他，你不会让这个可爱的MM命丧你手上吧？



图8


图9

拷贝文件也来"断点续传"

■山东 郭兆颖

在办公过程中，我们时常在电脑上复制文件，或通过网络邻居来传输文件，操作起来虽然非常简单，但有时也会发生令人头痛的事情。比如在单机中复制体积过于庞大的文件夹时就会导致本机对键盘或鼠标的操作不响应；在局域网网络速度不太好的情况下，通过网络复制文件，尤其是大尺寸的文件时会突然断线，一旦断线也就前功尽弃了！唯一的补救办法就是重新再进行复制，这无疑会加重网络的负担，也会浪费您的宝贵时间。

赶紧试试"Total Copy"吧！它可改善Windows复制功能的不足，让复制变得与网络上下载文件一样，不仅能限定文件复制速度，更可断点续传！由于Total Copy采用了文件流的读写方式，因此还可拷贝某些以往无法拷出（如旧光盘）的文件。另外，Total Copy还具备两大功能：一是遇错自动中止——如果在复制时你的磁盘空间不足，或网速莫名变慢，或突然有错误发生，复制操作将会自动中止，当故障排除后，可继续复制，先前的操作进度将会自动保留；二是断电/死机保护——若在复制过程中突然断电或死机，不必担心，重启后可继续操作。

Total Copy是免费软件，可到如下地址http://hjz007.533.net/tc11.zip下载。

点击下载来的Tc11.exe文件，显示安装界面（如图1），点击"Install"按钮就能安装成功。安装Total Copy并不意味着改变Windows中原有的文件复制功能，只会在鼠标右键菜单中多出新的选项，让你方便地调用它的功能。我们在Windows中进行文件复制操作时，一般是用鼠标左键将文件从原文件夹拖至目标文件夹中。现在，请使用鼠标右键将原文件拖至目标文件夹试试，将会出现如图所示的对话框（如图2），选择"Total Copy Here"就可启动Total Copy了！

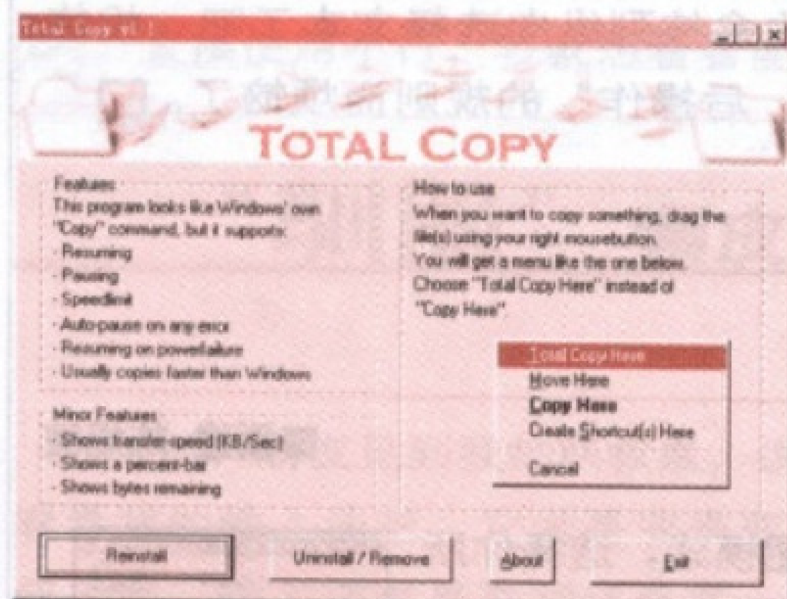


图1

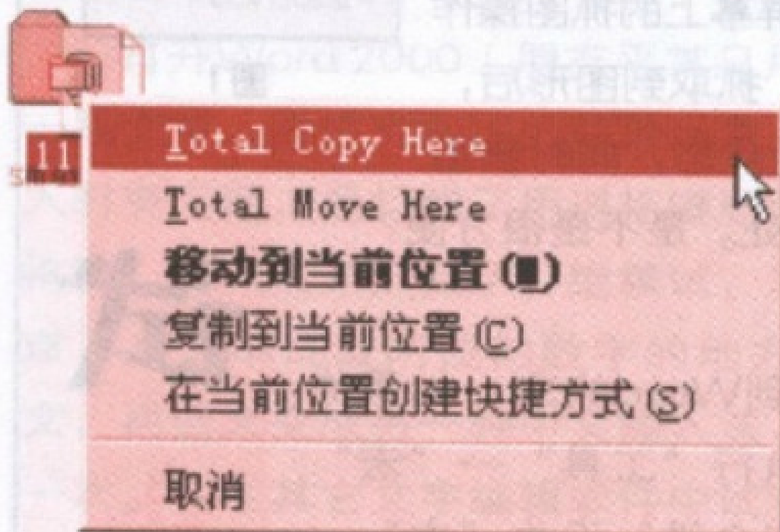


图2

如果拷贝的文件很大，就会看到Total Copy的拷贝界面了（如图3）；如果拷贝的文件尺寸很小，该界面将会一闪而过。"Speedlimit"下方有一个滑动杆，这是个限速功能，用于调节复制的速度。在局域网中，当复制的文件过大或网速太慢时，通过限制传输速率就不会因为占用过多的带宽而造成计算机出现"死机"现象。在复制过程中你可随时点击"Pause"按钮来中止复制操作，在合适时再点击"Resume"按钮继续复制。

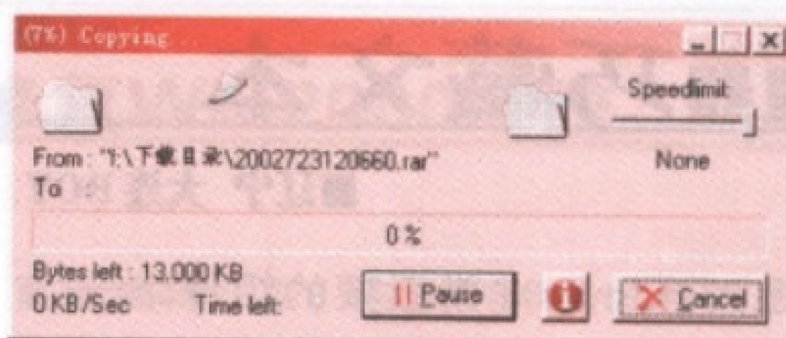


图3

自从我使用了Total Copy后，再也不愁在局域网中拷贝文件了。在实际操作中我发现使用Total Copy复制更为快速，在单机中复制时约快10%，在网络中复制时约快2%。虽然速度提升不是很明显，但其独特的断点续传功能却节省了不少时间，减少了系统资源被占用的情形发生。

如果说网络蚂蚁或FlashGet是我们从网上下载文件必备工具的话，那么Total Copy就是局域网中拷贝文件不可多得的利器！

SWF也能转换成AVI文件

山东 郭兆颖

将AVI视频文件转换成Flash文件的工具有不少，但将Flash转换成AVI文件的工具你用过吗？也许你会说最新的Flash MX就具有AVI等视频格式的输入和输出功能，但它只能对没有输出前的原文件起作用，如果你已输出成了SWF文件，就不能使用视频输出功能了。

其实有款名叫Swf2Video的工具就能将SWF格式的Flash转换成AVI格式的视频文件，它是绿色软件，只需解压至一个目录中，执行文件就可以了。该软件在Windows 95/98/Me/2000下运行良好，但在XP下运行速度缓慢，下载地址是 http://www8.pconline.com.cn/download/download.phtml?id=96477。

启动Swf2Video，选择"文件"→"打开"，选择一个需要转换的SWF文件，选择好后，软件窗口会显示出该动画（如图1），就是说该软件可播放SWF文件。点击"文件"中的"创建AVI"项，然后选择把转换后的文件存放的目录，选择好后点击"保存"按钮，弹出输出设置窗口，在这里你可对播放顺序、动画尺寸、是否压缩、音频等选项进行设置。一切设置完成后，点"确定"按钮就开始转换了。



图1

资源管理器巧藏文本

■辽宁 大连BOY

“资源管理器”是Windows非常重要的组件之一，它可以方便的查看电脑中的文件资料，其实用记事本也可以自己编译一个“资源管理器”，不信你就试试看：

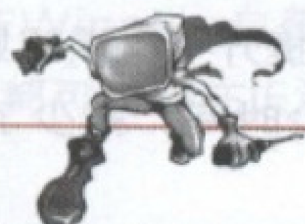
新建一个“文本文件”（单击鼠标右键，在弹出的菜单中选择“新建”→“文本文档”），然后输入以下语句：

```
[Shell]
Command=2
IconFile=explorer.exe,1

[Taskbar]
Command=Explorer
```

然后将文件的扩展名保存为*.scf就可以了。瞧瞧看，一个“资源管理器”的图标是不是出现了？点击一下，熟悉的“资源管理器”就会被打开了。如果闲这个图标不够特别，可以在“IconFile=explorer.exe,”一行后键入除了1以外0–7的任意一个数字，其中可以找一个自己喜欢的图标，如果还是不喜欢，那就干脆在“IconFile=”后键入喜欢图标的具体路径吧，到时候可不要认不出来啊！

这时可以将自己的“秘密”（例如“密码”或其他重要的文本资料）粘贴到刚刚做好的“资源管理器”中（当然是先用“记事本”程序打开它了），只要不破坏上面输入的英文语句的结构就行，下次需要就可以随时打开查看，别人是不会知道你的秘密藏“资源管理器”里的，就更不会“打开”它了。



巧选纵向Word文本

■山东 王霞

在Word中，大多数操作都是只对选中的文本有效，这就是所谓的“先选定，后操作”原则，故而，使用Word编辑文档时，选择文本至关重要。然而，无论你如何拖动鼠标或使用方向键，所选中的内容总是连续的文本块，例如一个句子、一行或一段。现在文档中有两首并行排列的七言唐诗，而你只想选中其中的一首，对其进行诸如改变字体、字号的操作，该怎么办呢？在此，笔者介绍按列纵向选择Word文本的3种方法，希望对你有所帮助。

一、Alt+拖动鼠标法

先将插入点置于要选择文本的一角，然后在按住Alt键的情况下，左键拖动鼠标到文本块的对角。这时，Word不再是按照单词、句子或段落来选择文本，而是选择一列文本。要取消选择，请在文档任意处，单击鼠标左键。

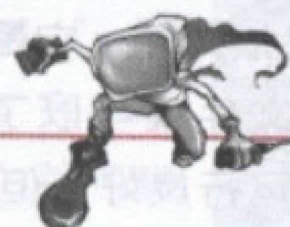
二、Ctrl+Shift+F8组合键法

先将插入点置于要选择文本的一角，按下Ctrl+Shift+F8组合键（按过后松开），然后按方向键“↑”、“←”、“→”、“↓”进行选择，也可单击或拖动鼠标进行选择。此时，Word也是按列选择文本。按Esc键或在被选中的文本上单击鼠标左键，则取消选择。

三、Alt+Shift+鼠标单击法

先单击要选择文本的一角，然后在按住Alt+Shift组合键情况下，单击要选择文本块的另一角。要取消选择，请在松开Alt+Shift组合键的情况下，单击鼠标左键。

怎么样，现在你也会按列纵向选择文本了吧。相信你不会再因“先选定，后操作”的规则而烦恼了。



让Word抓图和插图一气呵成

■福建 陈旭波

平时用Word写文章时，笔者经常要将屏幕上的图像插入到文档中，以前的做法都是采用抓图软件截取图像后，再执行“插入”→“图片”→“来自文件”，插图操作并不能一气呵成，总觉得有点麻烦。现在好了，笔者偶然间发现了SnagIt能与Word集成在一起，让抓图和插图一起搞定。

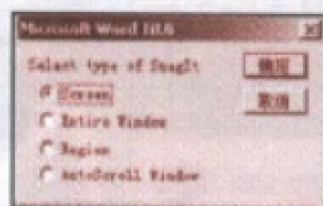
使用步骤大致如下：

步骤1：打开Word的启动文件夹。

在Word中执行主菜单“工具”→“选项”，切换到“文件位置”，你可发现“启动”文件夹的位置，现在打开该文件夹。

步骤2：进入SnagIt的安装目录，找到Snagmw97.dot文件，将其拷贝到Word启动文件夹中。

步骤3：进入Word后，在“插入”菜单下你可发现“SnagIt”项，执行它后你会发现一个弹出窗口（如图1），共提供了4种抓图模式，选择你所需要的，点击“确定”，你会发现Word自动最小化，此时你在屏幕上的抓图操作与平时使用SnagIt一样。抓取到图形后，Word窗口会恢复到先前状态，同时该图形自动插入到当前光标处。是不是很方便？


图1

注意事项：

① 该功能需要用到Word的宏，如果你无法使用该功能，可执行“工具”→“宏”→“安全性”，将“安全性”设为“中”。这样当你执行“插入”→“SnagIt”时，如果Word提示你是否启动该宏时，请确认。

② 使用该功能前需要先启动SnagIt，主要原因是该功能目前还不能成功地自动调用SnagIt，希望下一版能改进一下。

试办公备

奇门遁甲

没有Win2000恢复盘，修复Win2000系统

■北京 王瑞章

我在单位负责管理学生机房，学生机内安有硬盘保护卡。经常有人推销各种保护卡，因此我要首先在我用的计算机作测试、比较。我用的计算机装有256兆内存，硬盘分了C、D、E、F、G共5个逻辑盘，装有Win98/2000双系统，通过磁盘性能测试软件测试，发现5个盘中，C盘数据传输速度最快，其它的速度会依次递减，所以把C盘分出500兆，作为两个系统的虚拟内存、临时文件专用盘，只安装了系统启动文件。D盘安装Win98系统，G盘安装Win2000操作系统，其它两个盘放置各类应用文件和保存的各种数据文件，用硬盘保护卡保护D、G2个系统盘。

有一次试用一种保护卡，用一段时间后在Win2000中安装刻录机软件，装完后需重新启动，启动后出了问题，机器总是进入保护卡安装界面，保护卡却安装不了，拔除保护卡后，重新修复系统，可进入Win98，却进不了Win2000，按F8后选安全模式等其它模式，也进入不了图形界面。

重新用安装光盘启动，进入字符故障恢复控制台，发现G:\WINNT\SYSTEM下有许多文件，不知为什么Win2000启动系统却找不到。为了寻找办法，我用另一台Win2000机器做了一张修复盘，本着死马当活马医，用这张修复盘进行了修复，虽然修复过程完成了，却没起作用，重启依然进入不了系统。看来可能是两台机器差异太大，修复盘不通用。

直接使用不行，我就想看看能否把修复盘哪个文件重新编辑一下，来达到修复的目的。使用一台正常的机器打开修复盘，发现修复盘内只有AUTOEXEC.NT、CONFIG.NT、SETUP.LOG3个文件，用记事本打开3个文件，发现AUTOEXEC.NT、CONFIG.NT中的内容像是建立启动引导环境文件，可能影响不大，主要是SETUP.LOG这个文件，但150kB中有太多内容，也看不出哪项需要编辑更改，手动修改不太可能。从其扩展名来看可能是一个记录文件，有可能是某几个文件的组合，或是某个文件的复制。

抱着试试看的想法用“查找”功能发现在硬盘中WINNT\REPAIR下有此文件，且日期、大小都一样，而修复盘上的其它文件也在这个子目录下，看来所谓修复盘可能就是把WINNT\REPAIR子目录下相应文件复制到软盘。回到故障机器用安装光盘引导，进入故障恢复控制台界面，非常幸运，WINNT\REPAIR下的文件没有损坏，却不能直接复制，因为故障恢复控制台不支持从硬盘写入软盘，只支持从硬盘写入硬盘和从软盘写入硬盘，所以只需进入Windows 98将这些文件复制到软盘上就行了，系统的修复盘就补做完成。用此修复盘成功修复了我的Win2000系统。

对微软系统来说，出现故障提示重新安装确实是比较多的，一般的使用者也确实都用的重装的方法解决问题，但这对我们来说应该是最后的办法，不到不得已不采用，细心地分析一下问题所在，也许能找到更好的解决方式。

“驯服”调皮的输入法

■安徽 屠志成

一天，朋友见到我如获救星，说“可找到你了，快来看看我的输入法吧，它老是变来变去，弄得我稿子写不成了”。输入法老是变我还是第一次遇到，特感新鲜，赶快去看个究竟。

打开Word 2000（朋友平常只用它来写东西），输入一段文字，并没有他说的那种现象，朋友急了，说不是输入时有问题，是打错了用退格键删除时好变。按了几下退格键，输入法果然变了，继续试，发现只要退到有英文标点、英文单词或阿拉伯数字的地方，输入法就会变成英文，再退又变成另一种中文输入法，退到换行处时也要变一次。又在其它文字编辑软件中试验，并没有这种现象，看来问题不在输入法本身，而是Word 2000的设置有问题。也许是朋友自己或别人不小心改动了什么造成的吧。

Word 2000的许多重要设置都在“选项”中进行，于是打开“选项”对话框，对号入座切换到“编辑”选项卡，仔细分辨，终于发现一个疑点：在“编辑选项”中“‘自动键盘’切换”被选中（如图1）。试着将它取消，再打退格键，输入法不再变来变去，问题解决。

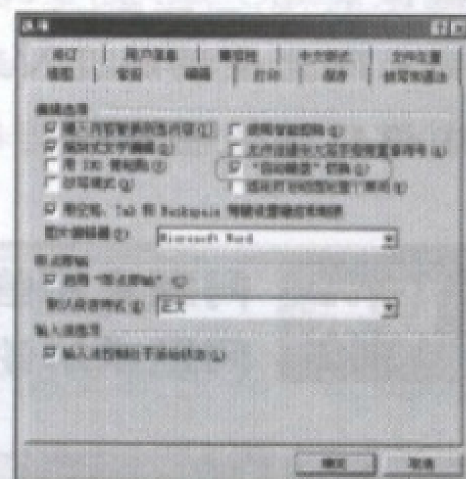


图1

为了弄个明白，我就从Word 2000的“帮助”中寻找答案，图2是它的解说文字。从中可看出微软设计这个功能的用意，就是当你把插入点移到某个地方时，Word可自动检测到这个地方的文字使用了哪种语言，并自动切换到与这种语言相对应的输入法。确实，这个设计对于文稿的修改来说是非常体贴，但也许是微软的疏忽，这种功能却存在着缺陷，就是当我们用退格键删除文本时，会出现这样两种情况：一是退格到使用英文、英文标点或阿拉伯数字的地方时，我们要输入的是中文而不是英文或数字，Word仍会自作主张地把输入法切换到英文状态；二是退格到换行处时，它也会不分青红皂白地转到英文状态。这样不但没有给我们带来方便，反倒添了不少乱子。解决的办法只有一个：关闭这种功能。

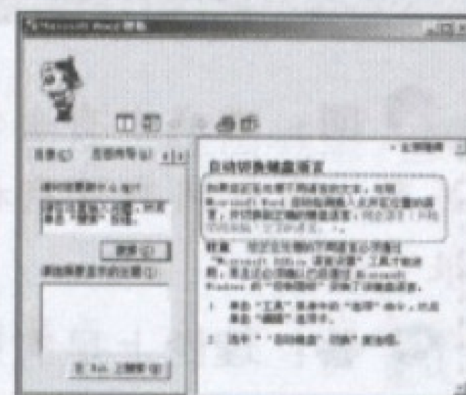


图2

应用

问题求解信箱：question@popsoft.com.cn
问题求解论坛：http://club.popsoft.com.cn/forum/forum.aspx?id=5

客座专家 龚胜 苏旅

问题交流



读者 左手问： *最近我学做VCD，发现一个问题：我采集了10多分钟的AVI文件，储存在D盘上，看D盘属性显示已用5.36G，进入D盘，选择该文件显示大小却不正常，是不是我的机器不支持大文件？如果是我该怎么办？*

答： 你遇到的问题是正常的，与机器本身无关，任何操作系统或应用软件都存在管理文件大小的限制。不同的操作系统和硬盘分区格式以及相关的应用软件都有不同的文件大小限制，比如FAT16分区上单个文件的大小就不能超过2G，而有些服务器操作系统则支持TB级别、跨越几个硬盘存储的超大数据库文件。建议你将操作系统升级为Win2000/XP，并采用NTFS分区，可支持较大的单个文件。

四川 龚胜

读者 侯影问： *我们宿舍的电脑安装Windows 2000操作系统，是几个人共用。最近不知谁上了什么网站，一上网就被强制进入到他们的网站，而且他们的网址在IE标题栏等地方到处都有，更气愤的是注册表也被禁用——运行就说注册表被管理员禁用。用杀毒软件找到了个黑客程序是在C:\WINDOWS\SYSTEM\HKCMD.EXE，可又删除不了，提示正被Windows使用，请问如何解决？*

答： 这个问题以前也讲过，是电脑使用者经常碰到的问题。一般的杀毒软件可检查到Windows下的木马程序，但如果该木马程序已启动并被系统占用的话就无法清除。你可使用杀毒软件找到木马程序的具体位置和文件名，然后在DOS环境下直接用手工清除，当然前提是你的Win2000所在分区采用FAT32或FAT16格式，如果采用了NTFS分区，则更麻烦。

现在这类"木马病毒"很多，通常通过电子邮件病毒附件传播。尤其是带有附件的邮件，大家一定要警惕那些后缀为复合型的文件，比如XXXXX.doc.exe这类文件，一般情况就是伪装的木马程序，对于不熟练的Windows操作者，很容易上当。木马的制造者把可执行文件伪装成图片或文本——在程序中把图标改成Windows的默认图片图标，再把文件名改为*.jpg.exe，由于Windows默认设置是"不显示已知的文件后缀名"，文件将会显示为*.jpg，不注意的话一点这个图标就中木马了，因此大家最好改掉Windows关于隐藏文件后缀名的默认设置，若收到带有这类附件的邮件，切不可贸然打开，应毫不犹豫将其删掉。

另外，建议大家最好不要使用Outlook收发电子邮件软件，因为Outlook是众矢之的，也存在一些Bug，容易受到邮件病毒的攻击。如果使用Foxmail等其它邮件软件，请将"使用嵌入的IE浏览器查看邮件"选项去掉。同时尽量不要浏览一些不良网站。安装合适的杀毒软件和防火墙也可有效防止木马病毒的危害。

四川 龚胜

娱乐

问题求解信箱：question@popsoft.com.cn
问题求解论坛：http://club.popsoft.com.cn/forum/forum.aspx?id=5

《仙剑奇侠传二》问题集补充

问： *游戏中有个情节是和李逍遥对阵，输给他也没关系，我想问有没有机会打赢他呢？我每次攻击他只减很少的血。*

答： 理论上是有赢的可能，但输赢对情节不会有什么影响。

李逍遥有5万左右的血，攻击力更是高得惊人。如果不修改想打赢他，只能多多使用定身，不让他攻击到你自然就没有关系了。不过建议大家还是别费力气了，反正输了也无所谓。

问： *游戏中的蛊后要怎么喂养呀，我喂了半天也没生下什么好东西呀。另外，蛊后要怎样才能升级呢？*

答： 蛊后大致分5级12种，从最初的白蛊后，到青蛊后、青甲蛊后、青冠蛊后、赤蛊后、赤甲蛊后、赤冠蛊后、紫蛊后、紫甲蛊后、紫冠蛊后，最后是金甲蛊后和金冠蛊后。

白蛊后可生出全部种类的蛊物，但级别很低。青蛊后主要生产"补"药，赤蛊后主要生产"毒"药，紫蛊后主要生产"仙"药。同类蛊后中，甲蛊后生产速度快，生产的蛊物等级低，冠蛊后生产速度慢，生产的蛊物等级高。

读者 草草问：我的电脑在装系统时检查完硬盘后就提示“BootsectorWrite!VIRUS:Contine(Y/N)”，无论敲Y还是N都无法继续装系统，请问这是怎么回事？另外，请问一下硬盘的MBR是什么意思？主要有什么作用？

答：这是个比较常见的问题，其原因很简单，就是在主板BIOS设置中将“防主引导区病毒”的选项打开了，此功能可保护硬盘主引导区不被病毒非法修改，但在安装Windows操作系统时，就会出现死机的现象。MBR（Main Boot Record）即主引导记录区，它位于整个硬盘的0磁道0柱面1扇区，包括硬盘引导程序和分区表。引导程序完成的任务就是检查分区表是否正确以及确定哪个分区为操作系统引导，并在程序结束时把该分区的启动程序（如IO.SYS）调入内存交予控制权。MBR是由分区程序（例如DOS的Fdisk.exe）产生的，它不依赖于任何操作系统，而且硬盘引导程序也不是一成不变的，我们可任意编写，只要它能完成前述的任务即可，这也是能实现多系统启动的基础。

四川 龚胜

读者 月月问：Windows下有个Ping命令，可用于网络故障的查找，请问Ping命令具体如何使用？如何用Ping命令来确定网络故障？

答：Ping命令是微软提供用来进行网络连接测试的十分有用的工具，能准确快速地判断出网络故障。比如验证网卡工作正常与否、验证网络线路正常与否：在运行菜单中进入MS-DOS方式，提示符后输入“Ping 192.168.0.1”（假设为服务器的IP地址），回车运行，若出现4行“Request timeout”提示，则说明网络线路或网卡等有故障。

Ping命令除了验证局域网连接是否正常外，也可用于验证DNS配置正确与否：进入MS-DOS方式，提示符后输入任一域名，比如www.163.net，看其是否能被解析成一个IP地址，若能即说明DNS服务器配置正确；但若出现“unknown host name”提示信息，则说明DNS配置出错。同样，Ping命令还可用于验证网关配置正确与否：进入MS-DOS方式，提示符后输入任一域外主机的IP，如“202.108.42.72”，看看从网络内主机向域外主机发送IP包能否送出，若出现4行“Request timeout”提示，就说明网关设置有错误。

四川 龚胜

读者 TK问：我在安装Windows XP后，常常出现检测不到Modem或在使用Modem建立拨号连接时出现异常的故障。请问是什么原因？

答：在Windows XP中使用内置Modem出现此类问题，可能是COM端口异常导致。建议你将所有COM口删除后，再打开“添加/删除硬件向导”以确定Windows XP是否能识别COM端口，如果向导检测到COM端口冲突，则Modem和物理COM端口可能配置使用了同一COM号。如果这样，那么你需将Modem设置到另一未使用的COM端口上，或禁用物理COM端口亦可。如果是外置Modem，则可能与启动Windows XP前未能打开Modem电源有关。这是Windows XP存在的一个Bug，你必须将Modem电源打开后重新启动系统，或重新扫描硬件。在Windows 2000中使用Modem也存在类似的问题。

四川 龚胜

读者 阿Y问：因安全等方面的原因，现在我们单位的局域网关闭了QQ，请问如何在对等网中实现发送消息及网络聊天？

答：你可使用Windows 98内置的发送消息小工具：Winpopup，它可用于对等网中发送消息和聊天。Winpopup是一款很小的软件，在Windows目录下可找到，并直接运行。为了使用方便，可在桌面上建立其快

一般来说，喂越好的东西，蛊后升级越快，会同时升青、赤、紫3个属性的物品，大概是以下几种：绝火蚕、定风蜘蛛、避雷蝎、吞水石蟾、六坤玉锦。

另外，将某些特殊物品喂食给蛊后，会生产出特别的东西：蜂皇可生蛊神（忆如第6个御灵），青铜花可生背挂蛤蟆（不错的披风），碧玉蜂可生伞蜘蛛（忆如很不错的武器），琥珀蝎生九毒蝎（苏媚不错的武器）。

问：游戏中很多场景都有NPC提到“天使绘卷”的事情，这“天使绘卷”是怎么回事？

答：从游戏开始，每个城镇至少都有一人在言谈中提及“天使绘卷”（酆都没有，但鬼都有），多交谈几次便能得知。

在开封城，解决“顽童偷肉”的支线任务（会提及妖怪出没）。

在开封的药铺左边有一绿衣女童，会说她看到白色妖怪把画叼走，跑进了树林。

原本无法出去的开封城，此时能从左边出城进入树林……

问：听说水之笛是非常不错的装备，为什么我拿到的水之笛没有任何属性也没法装备呢？

答：水之笛是任务物品，在余杭和幻梦对话，她要你交给幻歌（此时的水之笛无任何属性也无法装备）。经过碧湖村时，要完成替小孩子找掉落在池中的斧头的任务，再跟那小孩说话就会给你一封信，到荆州找到幻歌她就会把水之笛给你，这时的水之笛就可装备了。

捷方式，当然接受消息的用户也要打开Winpopup。Winpopup功能比较简单，你在发送消息时，一定要设置正确的名字。你可用"网络邻居"中的用户名、计算机名和工作组名。Winpopup还支持消息的群发，你如果输入一个工作组名，则整个工作组的所有计算机都收到这一消息。具体使用可参看其帮助信息。

不过Winpopup功能很简单，没有历史记录，也不存在好友管理等，只能充当局域网内简单的消息发送和即时聊天工具。在QQ服务被关闭的情况下，若仍想享受在因特网上聊天的快乐，可使用MSN或注册成为QQ会员，都支持基于HTML协议的聊天功能。

四川　龚胜

读者　李子玉问：我单位的局域网已建立几年了，但随着工作站的增多网络应用的发展，最近开始感觉网速太慢，请问该怎么来解决？

答：要提高局域网的网速，需从以下几方面来解决。首先，应该优化网络配置，构建合理的拓扑结构，并使用合格的网线。此外，还可为服务器添加双网卡，将网络划分为不同的网段，并根据情况升级服务器内存、硬盘等相关配置。

其次，应该将HUB升级为交换机。交换机与集线器从原理上看，主要是智能与非智能的差别。集线器只是计算机间的物理连接，它只能起到信号放大、传输的作用，但不能对传递的数据进行智能处理，所以在传输过程中容易出错、效率也比较低。而交换机则可看作是一种智能型的集线器，它除了具有集线器的所有特性外，还具有自动寻址、交换、处理的功能。并且在传递过程中，只有发送源与接受源独立工作，其间不与其它端口发生关系，从而达到防止数据丢失和提高吞吐效率的目的。交换机的工作状态与集线器也有很大区别，由于它的每个端口都可视为一条独立的通道，所以在一个端口工作时不会影响到其它端口的传输。而且交换机是工作在全双工状态下的，数据传输能力比集线器要高不少。

最后还应检查一下工作站上的相关设置，比如尽量使用保护模式的32位网卡的驱动程序，实模式一般会比较慢。具体方法是：选择"网络配置"中的网卡驱动程序，选择"属性"，在"驱动程序类型"中选择"增强模式（32位及16位）NDIS驱动程序"确定。网络资源共享在设置成"只读"时效率高于"完全"模式，因此，只要不必要，设置成"只读"即可。

四川　龚胜

读者　范宏广问：最近，看到刻录机市场上许多厂商在吹嘘他们各种各样的刻录保护技术，有些困惑，能帮我分析介绍一下吗？

答：刻录保护技术是近几年广泛用于刻录机产品上的一种安全保护技术，被目前市面上的绝大部分高速刻录机产品所采用，有效避免了缓存欠载（Buffer Under Run）导致刻录失败的问题出现。简而言之，该技术的工作原理就是在刻录时自动监控刻录机自带的硬件缓存，如果发现缓存内的数据因为供需不足而面临中断时，则自动暂停刻录，同时即时补充缓存数据，然后再继续进行刻录。不过由此带来的代价就是出现了两次续刻的间隔区。

早期的著名刻录保护技术有三洋Burn-Proof、理光JustLink和飞利浦SeamlessLink。其中，JustLink技术的机器多半能保证间隔在2微米左右，Burn-Proof的Link则有40微米（目前第2代的Burn-Proof技术也已缩短到了2微米左右），而SeamlessLink技术据称基本不存在间隔区问题。目前市场上还出现了索尼Power-Burn、OAK Exact-Link和YAMAHA的SafeBurn等刻录保护技术，它们的工作原理与前面的老技术类似，据说间隔都在2微米以下。

问：我听说鬼都城里有猜谜、对诗的支线情节，我已找相关NPC对了话，可并没有触发出来，这是怎么回事呢？

答：鬼都城里很多任务都是息息相关的，但有先后顺序之分，如果你先完成了帮助无双姑娘和司徒公子团聚的任务，打败了变化成姥姥的北山女妖，就会影响其它情节的发生，因为姥姥是触发其它支线情节的关键。到达鬼都后，先到城北和姥姥对话，当她邀请你去做客时，一定要选"坦率拒绝"，然后姥姥会和你提起猜谜的张昊，找张昊猜谜后就可找颦儿对诗，然后顺次和姥姥、颦儿、张昊、彩云等对话，就可完成这些支线情节，得到琥珀蝎。

问：我在用神眼技能看有些怪物的生命值时，看到的是????/????，这是怎么回事呢？

答：一般来说，这种怪物都是BOSS级的，生命值应该至少在10 000以上甚至更多，这种怪物生命被打得降到一定程度后，也会正常显示出生命值的。其实，神眼这种技能最好是配合虎煞使用，因为只有怪物的生命值降低到一定程度后虎煞才能吞噬成功，所以看看怪物还有多少血是很重要的。对于BOSS级的怪物，浪费一次出手的机会去看对方有多少血没有多大意义。

问：听说在彩璃集有很多任务，我去彩璃集时为什么那里一个人都没有？

答：到圣姑的小屋后，有一段时间可自由行动，这时可从圣姑家出来，向右下方到达彩璃集，这时彩璃集里有很多人，可触发救灵蛇、送家书等任务。一旦触发去龙门邪域去找孔麟的情节，彩璃集里的人就跑光了，只能在矿坑口碰到沈欺霜。

就目前市场上主流刻录机产品而言，该技术性能差别不大。

湖南 苏旅

读者 李京晓问：请问Mt.Rainier、HD-BURN和DiscTto2是什么刻录技术啊？

答： Mt.Rainier是一种新的技术标准，它的推出提高了高倍速刻录机的易用性和高效性。通过操作系统的支持，用户可轻松地对刻录光盘进行各种拖放刻录操作，并且还大大缩短格式化CD-RW盘片的时间。目前市面上40速以上的主流刻录机均支持Mt.Rainier技术标准。

而“HD-BURN”则是最近日本的SANYO发布了可在普通CD-R上刻录两倍于传统光盘容量的技术，这意味着在普通700MB的CD-R上能刻录1.4GB的文件数据。它的工作原理是将刻录凹坑由0.83μm缩减到0.62μm（改善35%），将错误修改方式由CIRC更改为RS-Product Code，这样就从硬件上实现了两倍容量的提高。目前这项技术已得到了建兴、明基等厂商的支持，HD-BURN模式的刻录速度在将来还会进一步提高，和这种技术类似的还有SONY的Double Density技术。

DiscTto2则是YAMAHA开发的全新绘画技术，利用随机附送的软件，用户可把自定义的图像、标志、文字等通过刻录机刻录在光盘背面，使光盘变得更具个性特色。此外其加强版的Advanced Audio Master Quality Recording技术也让用户在刻录音乐光盘时体会到更好的刻录效果。

湖南 苏旅

读者 许萍问：为什么我的WinZip每次使用的时候总是跳出一个窗口来提示，真烦人。此外WinZip能否解压RAR格式的文件呢，还有WinRAR和WinZip相比，哪种比较好？

答： WinZip每次启动时提示出现的窗口大多是要求用户注册的窗口，一般跳过去即可，如果不想再看到提示，则需要向作者提供注册费用以换取正式版本的使用。WinZip目前的版本尚不能完全支持RAR文件的解压，反过来WinRAR倒是可很好地支持WinZip压缩文件的解压。WinZip一直以来就是电脑上使用最为广泛的文件压缩软件，不过就目前的使用趋势而言，WinRAR无疑在许多功能上赶上甚至超过了WinZip，如对更多压缩格式的支持，支持分卷压缩等都是其特色功能，大有后来居上取代WinZip的趋势。

湖南 苏旅

读者 Unic问：请问显示卡驱动程序的版本对显示卡有什么影响，是不是改版的就一定比公版的好呢？

答： 显示卡在使用时需要驱动程序的配合才能真正发挥其强大性能，因此驱动程序的好坏对显示卡性能的影响非常大。如NVIDIA的显示卡在不断更新的雷管（detonator）超级驱动程序支持下，性能的大幅度提高是有目共睹的。而目前显示卡厂商往往在还没吃透显示芯片性能时就急忙发布新产品，这使得不少产品在早期使用时潜力并没有被完全挖掘，其驱动程序也常常不是最新版本的，这时就需要到厂商的主页上去下载新的驱动程序。一般来说，好的显示卡厂商都有很好的驱动程序二次开发支持能力，能通过编写自用驱动程序从而使自己产品获得比竞争对手产品更好的性能。如果购买的是一些名气不是很大的杂牌产品，则只能使用一些公版驱动程序而无法得到有特色的新型驱动程序的支持，从而丧失二次性能再提升的能力。至于改版的驱动程序，大多是以性能换取兼容性的，对于相同型号不同厂商的显示卡，其兼容性也不同，无法从整体上绝对衡量其好坏。

湖南 苏旅

《刀剑封魔录》问题集补充

问：游戏中有好几处出现了魔王，飞在半空中很难对付，要怎么打它呢？

答： 飞在空中的比在地面上的难对付一些，但不论是力士、双刀女还是长剑士都有对付浮空敌人的招式，实在觉得打着困难，可用各种暗器对付它。

问：《刀剑封魔录》的连招系统很有特色，我在网上看到有人甚至可连100次以上，我自己反复调整出招顺序，但都无法打出高连击数，这到底是怎么回事呢？

答： 游戏中有3种角色——力士、长剑士和双刀女，攻击力是各不相同的，能否连击的关键就在于被攻击的怪物是否会摔倒，因为怪物一旦摔倒就无法再连击了。所以要打出比较高的连击数，最好找生命值比较高比较强壮的怪物去打，或把怪物逼到角落里，这时怪物无法后退，自然也不会摔倒。

如果动作足够快的话，在杀死一个怪物后继续攻击另一个，连击数可能会合并计算的，等于说把打两次的连击数算在一起，自然连击数也比较高。

另外，100次以上的连击，估计用的是双刀女；力士和长剑士攻击力很强，打出高的连击数自然就比较费劲了。

问：我好不容易学会了使用必杀技，但我使用时经常因为被怪物打到，必杀技就终止了，这可怎么办？

答： 游戏中的绝大多数必杀技在发招时都不是处在无敌状态，如果被怪物攻击到可能就会被打断，而且相对于普通招式，必杀技的发招准备时间长。为了让必杀技能够有效发挥作用，可趁怪物被打倒地时使用，当怪物站起来时正好可以打中，把必杀技作为连招的结束招式也可以。

来信问答



Q 逆天狂剑

大软2003年第3期专题企划《谁之过？网络游戏“七宗罪”》一文中，谈到《传奇》时写道“……你都60级法师了，还稀罕37级弓箭手打出来的东西？”可是《传奇》中没有弓箭手呀！请问这是怎么回事？

A 寂静的冰河

我是《谁之过？网络游戏“七宗罪”》一文的作者。首先，我提到的这个事件是真实的，发生在去年的5月份。当我向事主寻求资料的时候，他的第一反应是我能给他多少钱。他那个帐号以3700元的代价拿回来又转卖了，原始信件的资料他一概没有保存。他可以给我提供他写的文字资料，只是需要报酬。他给的文字有用的东西基本上都在那篇专题里了，有两处可疑：一处是弓箭手之误上，他在QQ上和我解释，说是他那个时候在玩《精灵》，所以一时疏忽写错了，实际上是法师抢道士的物品。据说这在《传奇》里面是很常见的抢劫事件，“弓箭手”应该为“道士”。还有一处是帐号的级别，起初他说有70级，初稿时据杂志社内玩网络游戏的某达人说，他见过60级的《传奇》人物，但是没有见过70级的天神级人物。我一再追问，他才赌咒发誓说有60级。我也觉得他花3700元赎回来的，应该是一个足够高级的帐号。

事情我没有杜撰，但错误的确存在，我接受大家对我的批评指责。我没有仔细审查我文章中涉及的所有细节，群众的眼睛是雪亮的。非常感谢你提出的这个问题。

此外，还要向大家解释一下，虽然我们在一个与游戏密切相关的媒体工作，但是这并不意味着我们能够整天玩游戏，特别是网络游戏。所以大多数时间，我对于网络游戏的体验，都是侧面观察，询问读者中的玩家朋友等。我也曾经尝试进入某些游戏玩玩，但不是不知所以，就是被人或者妖怪乱刀砍死，所以一直没有深入地进入过某个游戏。欢迎大家给我提供有关网络游戏的话题和素材。如果各位还看到有什么问题，请直接提出来，我对每个真诚关注大软的朋友都表示衷心的感谢。

Q chentao

我希望贵刊能有专门接收“大众软件读者调查表”的电子邮箱或是论坛。现在网络社会，通过电子邮件和论坛来交流，既经济又便捷。如果是因为只有买杂志的读者才能参加调查的话，可以在每本杂志上登一随机密码不就行了吗？

Q 贺斌

林晓姐姐：

关于读者调查表的事，你能告诉我，每一期的评刊表应该在什么时候寄出吗？比如说，2003年第1期的评刊表应该在第2期的大软出版时寄出，还是在第3期出版时寄吗？

A 林晓：“大众软件读者调查表”中的评刊与投票，你都可以通过我们的网站参与，网址为www.popsoft.com.cn，投票地址为Topten.com.cn。如果觉得登录网站嫌麻烦，也可以直接将调查表内容E-mail到：reader@popsoft.com.cn。

调查表当然越早寄越好。贺斌，我建议你拿到杂志一看完就将调查表填好寄给我们。

Q 度日如年

我是个电脑迷，也是个初学者，从今年开始在读者俱乐部订了《大众软件》。第1期大软在1月10号收到，第3期在2月5号收到了，可是第2期到现在也没有收到，这是怎么回事啊？

A 林晓：跑到楼下的读者俱乐部了解邮寄情况，才知道不止一两位读者都遇到了像“度日如年”这种杂志没有收到的情况。造成这种情况的原因，可能是收信信箱不明，也可能是中途遗失。负责邮寄的工作人员希望容易丢信的读者检查一下自己的收信信箱，对公共信箱或者单位的传达室尤其要多加注意。一般在杂志上市1周左右，就应该收到俱乐部寄出的杂志了。

请帮林晓出点子

近来TOPTEN和软件排行榜的选票真是少，是不是奖品设置不吸引人？或者投票办法太麻烦？林晓真是伤透了脑筋。所以，请诸位读者朋友集思广益，帮她想想，怎样才能让读者积极参加“TOPTEN和软件排行榜”的投票呢？来信请寄：北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦大众软件杂志社 林晓收（邮编100036），或E-mail：linxiao@popsoft.com.cn。

小编ONLINE

今日出场：fly



林晓：fly此人乃大软拿牌校对、游戏达人、信誉超人……

姓名：fly

别名：pigfly、pigcanfly、pignеverfly、pigeverfly

籍贯：江苏5年、河北1年、北京17年，绝大半个北京人。

业余爱好：玩游戏、看动画片、听音乐、睡觉。

职务：大众软件杂志社·校对·游戏评测

负责栏目：大软后半本所有栏目、大游全部栏目。

最喜欢说：“生活就是头驴”（叫它往东它偏往西）、“这就是生活”。

最喜欢做：左手键盘+牛奶（我要补钙呀，我要变白呀）、右手鼠标+烟，玩游戏！

最讨厌的事情：“你这个错误又没校出来”、“混了呀我又挂了”。

经常出没地点：自己座位、单位厕所、家里床上。

最怕的人：老爹同志

最爱的人：老娘同志

人生志向：……

编辑部轶事（12）

摄影 小虫



春天花会开

■北京 林晓

周末时到单位进行春季大扫除，已是自由人的阿飞正坐在我的座位上用我的机子收发邮件。此君精神抖擞，面色红润，且双目炯炯有神。"当作家的滋味如何？"我满心嫉意地问。身旁镜子里照着偶久不见阳光惨白憔悴的面孔。"自由撰稿人嘛，得写稿子养活自己"，阿飞满面春风，"不容易啊！""那就很忙了？"我追问，希望他最好忙得如同章鱼，分不出左右上下手。"是啊，很忙，很忙，都没有时间收信……"手机响，阿飞眼角眉梢立刻生动了起来。"啊，我就来，马上。碰到小林了，你知道她婆婆妈妈很罗嗦……好，好，就来，就来。"回头看我，"我得走人了，到中山公园音乐会去！"

在春风阑珊的夜晚，阿飞与他的MM去中山公园听音乐会……再看我桌旁那一大箱读者来信，吐血啊！

对将读编工作让位与我的阿飞，无限仇恨中！

收到紫雪儿的E-mail。小姑娘深情款款：

林晓姐姐，离开编辑部有一个多月了，很想念大家呢。还有我的小蛇，"别理我"有没有照顾好它们？我养的那盆水仙花开了吗？美丽姐姐的忍者龟呢？过了惊蛰它就不会再冬眠了吧？虽然在编辑部只呆了几个月，但好喜欢那里自由的充满创造力的气氛，对我来说真是难得的工作经历。

春天来了，编辑部会组织什么样的踏春活动呢？要是在大连，我们会去龙王塘水库，那里的樱花全国都很有名的。还有一株50多岁的星花玉兰呢，花瓣居然有18到20片。樱花时节，那里花如绯云；80年的老树和新栽的小树，都是花枝累累……姐姐，想想曲径通幽处，楼台亭阁中，流水淙淙地，那些暗香四溢的樱花吧！你肯定会喜欢的。来不来？

当然想去了，最好能找个理由让Walker给报销车马费。此时，Walker大人正与小虫讨论Nikon相机的使用问题，然后，老大就兴致勃勃拿着相机出来给诸位照工作相——风行水，发呆中；林晓，"老大，不会吧？每个人都要照吗？让我摆个严肃的工作姿势……还有我的青蛙王子（布偶，林晓的生日礼物之一）……""没有电了！""老大！""好了，装了电池，不用注意我……"闪光灯拒绝工作……；美丽人生，抿住嘴憋着乐，使劲敲键盘；答笛，"老大，早上还没洗脸呢！""那多真实，看镜头！"——Walker兴致勃勃在办公室逡巡，于是时有"你要干什么？""不要啊！"的凄厉喊声响起。

小虫趁机过来鼓动大家！"前几天去爬香山，背了20几斤的东西上到鬼见愁顶峰，居然有累的感觉。不行呀，诸位同事，身体可是革命的本钱，要趁年轻的时候多运动！多运动肤色都会好起来，照像的时候会很有精神！"

寂静的冰河立刻响应："运动了！运动了！我要去电子市场调查假冒伪劣产品。今天天气不错，也许调查完了我可以去街上晃晃……算了，那会子多半已经深夜了。"

今年的生日收到许多祝福与礼物，其中有不少竟然是大软的读者，谢谢大家。春天来了，人也会精神抖擞起来。建议大家们都抽出一点点时间，去沐浴春风，欣赏春光。

"春天花会开，而我也在期待……"

期待什么？当然是《大众软件》全国热销了。（这个林晓，到头来还是不忘记做广告，我们把她当花肥喂了星花玉兰吧！晶合后院有人嘀咕。）好吧，为了大软茁壮成长，我林晓乐意做花肥。那边的人，给点掌声啊……

评测室菜鸟日记

少见多怪

"破主板，进不了BIOS，还INTEL原装的呢！""是吗？"所有评测工程师围上来，七嘴八舌，七手八脚地清BIOS、换键盘、换CPU、换内存……均无效果。

"主板坏了？""嗯，看来是PS/2口的问题，果然不能绝对信任呢。""再试试，还不行的话就去换了。"菜鸟连忙接电源，轻触开关，猛按DEL键，还是不能进入BIOS设置界面。"等等，你按的什么键？INTEL主板是按F2键进入BIOS设置的。拜托！""哦，哦，是这样吗？啊，果然。嘿嘿，不愧是头儿。我说的么，INTEL原装板，不会这么差的。"众人晕倒一片。P

《异形2》全国征文大奖赛作品选


■ 广东 黄福生

低沉的音乐回旋在空旷的房间里，旋转的镜头将房间的各个角落——呈现，什么都有，就是没有人——闪烁的灯光，启动的门，不断传出指令的显示屏。飞船引擎的低鸣声始终存在，在这音效上面间或有激烈的鼓点敲响。这一切都预示着飞船将面临不同寻常的事件，恐怖可怕的命运就会降临。

这就是科幻电影史上最杰出的电影系列之一《异形》的开始。跟随摄像机的镜头，我们将与宇航员们一起，经历一次又一次的惊惧之旅。

不知道是《异形》电影太过恐怖，或者是PC游戏《异形2》及其资料片《异形2：原始猎杀》使我们不寒而栗，参赛作品大多呈现出一种惊惧恐怖的氛围。而且，似乎文笔也被恐怖冻得凝滞了。


■ 辽宁 刘铭

■ tctcdtc

生死之战

公元2030年，总部接到报告，异形在金山市附近出现。总部将这次任务交给了我们特别行动小组负责，我清楚地知道我们将踏上不归路。

7年了，异形还没有放弃对地球的进攻。7年前的今天，他杀死了我们特种部队79名队员，我是唯一活下来的。今天我要再一次与异形战斗，我要为死去的战友报仇。

总有一个问题一直在困扰着我：地球防御如此强大的今天，异形是如何来到地球的，除非……

坐在装甲车上望着远去的总部，我不明白今天怎么会想得如此之多。现在我有了3个新队友：吉姆斯、劳娜和安。

一路上吉姆斯抱怨着这鬼差事为什么会落在他头上，他不想这么早就去送死。他总是这样。“闭上你的乌鸦嘴！”安大声斥责他：“我们一定会活着回来的。”

劳娜安静地开着车，一言不发。她太年轻了，没有什么经验。不难想象，一个20岁的人面对死亡会是怎样的心情。她想让车慢一点，好让自己有更多时间来感受世界的美好，但她深深懂得，晚到一分钟就会多一个人被杀死。

忽然异形出现在我们面前。他变得更加强大了，两排白厉厉的牙齿露在嘴外边，巨大的身躯挡住了我们的去路。他舞动锋利的爪子向我们攻击。一瞬间，我们被车的保生系统弹了出来，车变成了碎片。我们4个人一时间都呆住了，是恐惧？是惊讶？过了几秒钟我才大声喊道：“快，这边走。”我们跑向附近的停车场，试图在那里阻击异形。但很快我发现我们的努力是徒劳的，他虽说是血肉之躯，但子弹打在他身上毫无作用，不过他减慢了前进的速度。这时安说：“我来掩护你们。快走，不要管我！”说着拿起了微型火箭筒。吉姆斯用铁丝打开了车门，我们开着车远去了。安发出了第一发导弹，异形发出了刺耳的叫声，之后便没有了任何声音。

“他死了。”我平静地说。

“下一个会是谁？”吉姆斯非常惊恐：“你，我，还是劳娜？”

车飞快前进，我们逃到了一个自认安全的地方。劳娜说：“我们必须有个计划，否则谁也见不到明天的太阳。”

“知己知彼，百战百胜”，我说。“但我们连他从哪里来，目的是什么都不知道，怎么跟他斗？”我顿了一下，环顾周围的环境，确定没有异形后又接着说：“他如果是外星人，来入侵地球，那又怎么会只有他一个？这无法解释。”

刺耳的叫声划破了寂静的天空。“异形来了！”吉姆斯大声喊道。他的到来并未使我吃惊，我喊了声“快走！”吉姆斯没有动，他用颤抖的手拿出了手枪。但枪并未指向异形，一声枪响后，吉姆斯倒在了地上。

我和唯一的同伴快速奔跑，异形在后面紧追不舍。忽然我一脚踩空掉到了一个类似地下室的地方。同一时间，劳娜从这个世界消失了。电脑很快传来了劳娜的死因，是被强烈的声波震动而死。但因她的声波是直线状，我再一次活了下来。

地下室像个生化实验室，已是一片狼籍。我慢慢向内部探索，来到尽头的房间。十几台防卫机器人被打成了碎片，5个巨大的维生器并排放在一起，其中一个已是空的，其它里面各有一只在孵化中的异形，很显然异形是从这里逃出来的。

忽然，一个异形动了起来，很快他就会从维生器里出来。看着这一切，我向总部发出了最后的报告：报告总部，金山附近发现生化实验室，除逃走的一只以外共有4只，可确定异形并非外星生物。

我掏出了世界上最先进的炸弹——反粒子炸弹，它将毁灭这里的一切，当然也包括我。

我流下了眼泪，轻声说道：**“战友们，我来了！”**一声巨响后，一切都变成了灰烬。

林晓：很多朋友来信询问"游戏剧场"的征稿要求，"游戏剧场"登载字数在1万字以下，以游戏为背景或线索，情节精彩，文笔优美的短篇小说。非常优秀的作品可以考虑适当放宽字数限制。稿件请尽可能用纯文本格式E-mail到linxiao@popsoft.com.cn。

游戏小说的形式和题材没有任何限制，这一点大家可以从去年的游戏剧场中得到启发。原则上我鼓励创新，但无论形式与题材上怎样的不拘一格，与众不同，小说的基本要素不能丢——那就是得有情节，有矛盾冲突，有人物。

还有，不要因为你认识我，或者花了很长时间在你的小说上，或者你很不容易地写了1万字，就有理由通过我严格的审核优先发表。"游戏剧场"栏目的竞争是残酷的，有独到之处质量优良的稿子才能脱颖而出。必须告诉你这一点，因为虽然我的心很软，但读者们的评价却非常无情。

也正因为如此，我要在每篇小说前交待我的发稿动机，说明我所认为的优良尺度。下面这篇小说的独到之一，在于它完全脱离了给予作者灵感的那个游戏而单独存在；还有一个原因是小说的语言更接近主流文学的语言，在被网络上口水化文字风格熏陶的来稿中，这一篇的语言特色就尤其突出了。

差点忘记说了，游戏剧场的稿费平均每千字150元。你可别告诉我，这个稿费标准对你没有吸引力。

好了，我不再罗嗦，大家看小说吧。

战斗，坦克兵们！（上）

■四川 赵磊

雷克西欧在后来很长一段时间内，一直无法抑制对战争爆发的那个下午的回忆。在他的记忆里，那时候的战争学院是一个典型的、宁静而充满了青春躁动的学校，校园不大但却精致。他一直以为自己对当时学校的回忆正确、客观。而那显然是忽略了自己已经渐渐老去，即将和那秘密一起，永远被埋进漆黑而无尽的空间的事实。

那个消失在尘埃之中的战争学院，其实不过是个小小的，有些肮脏的，堆砌着速成树林的所在。那个时候，带着愤青色彩的雷克西欧，是武器设计学院一名埋没在众多天才光辉之下的普通学生。战争爆发的那天下午，他正坐在学院3号教学楼207教室，昏昏欲睡地听历史老师讲关于几个世纪前战争起因的猜想。那位老师拖拖沓沓地重复唠叨着一个叫做什么亚的人的理论——战争是毁灭前文明的那次小行星碰撞之后，幸存人们纪念前文明祭祀的变形。

他到现在都还记得那个50来岁，精力旺盛而缺乏人格魅力的历史老师，其右眼角下有颗黑色的大痣，但是老师的面孔却消失得无影无踪。那节课上，当时的女友坐在他身旁嘲笑着老师浓重的口音；而他，只是静静望着窗外淡蓝色的天空，等待天边的一朵灰云飘过来。

战争爆发的时候，一切依然是那么祥和自然，就像所有正常的下午一样。所以当例行军团之间的炮击开始，没有人会想到目标竟然会是自己。

第1声炮击震耳欲聋地响起，雷克西欧刚刚沉沉地坠入梦乡，周遭的世界朦胧不清。老师讲战争对文明影响的声音，前面同学聊昨天媒体节目的声音，身旁女友诮笑的声音，都渐渐远去的时候，爆炸和惊叫的声音却猛地在耳边响起。他迷迷糊糊地跳起来，对眼前的混乱惊讶不已。

空气中满是死亡和火药的气息，混着鲜血的腥味。教室的玻璃粉碎一地，有的是被巨响震成碎片撒落下来，有的整个像巨大的刀刃一般斜劈着切下来。雷克西欧感觉到自己右手那种粘稠带着淡淡温暖的冰冷，却看见女友趴在殷红玻璃碎片之中一脖颈上分明可见鲜红的血管和褐红肌肉的伤口正汩汩地冒着鲜血，粘稠地将那张柔和美丽的面容染成艳红死亡的颜色。

他的身体无法抑制地颤抖着，几乎没有办法从座位上爬出去。拥挤混乱的人群渐渐地在门口喧嚣着消失，他正颤抖着站起来，向门口走去。这时，第2发炮弹飞临了。

雷克西欧无法解释他是怎么从那尖锐的破空爆鸣声中听出飞弹是飞火的穿透弹，他更没办法说明自己怎么明白那颗飞弹会正好穿过自己教室门外的过道，他只得把这一切归结为命运，于是逃脱了思考。

他后退，却没有警告正在过道中尖叫试图逃命的同学，几乎是眼睁睁地看见穿透弹一边撕裂天花板，一边将人群变为不会说话的肉块；爆炸声伴随着钢筋水泥建筑破碎的气息，掩盖了鲜血流淌的恐惧。直到第1轮袭击结束，雷克西欧的耳朵还充斥着嗡嗡的回响。

他很快发现，整个战争学院已经



不复存在，没有了校园，也没有了人。

仅仅半个小时，以拥有先进的技术力量却在八大军团之间宣布中立，依赖贩卖武器和科技过着天堂一般生活的商场，发现自己的核心——战争学院，已变成了它出售的军火巨大威力之下的废墟。

而这个时候，雷克西欧只不过是个在毁灭的战争学院炮火中死里逃生，面对着废墟和尸体瑟瑟发抖的大一新生而已。

时间开始向两边飘散开去。混乱的波动让雷克西欧的大脑感到胀痛，他从嘴角边上骂了一句："他妈的。"

战场不是回忆的好地方。他伸展了一下四肢，搓了搓因冰冷而变得不甚灵活的手指。等到雪覆盖了足够多的地面，战斗就可以打响了。于是寒冷也就开始变得可以忍受，狭小的驾驶舱里混杂着呼吸的水蒸气，令人骨头里面都痛起来。

他有些迫不及待地想干一架。一旦海怪坦克开起来，就会有足够多的热量从发动机里升上来，然而他不敢轻举妄动。雪还刚刚开始下，坦克的机动性还没有受到多大影响。把自己暴露在一群飞火坦克之中，绝对只有死路一条。等待，只有等待，等到雪足够厚，厚到对方的坦克寸步难行；等到对方的炮手手脚僵硬，等到对方的水箱变成硕大的冰块。那时候，自己就可以如轻捷的猎人一样，开始这场收割的游戏。

海怪的8只脚收了起来，原本高大的机身矮了一半，仅仅在雪中露了个头，银白色机体在雪色的掩护下也变得迷乱。雷克西欧小心地让机体微微颤动一下，免得融化又结成冰块的雪水塞住了机体精细的结合处。雪越来越大，他忍不住在驾驶舱里艰难地跺了跺脚。

透过望远镜，敌人的坦克履带已经慢慢地埋在了积雪之下。"出发！"他急不可耐地通过通讯器下达命令。

15辆银白色涂装的海怪坦克猛地伸直了自己的8只机械腿，从雪堆中弹射出来，像15枚埋藏在雪地中的炮弹。在重新落地之前，粗短的炮口就开了火，浅蓝色的能量激射而出。几乎就在被坦克跳出卷起的雪像尘埃般扬起的同时，15个淡蓝色的圆形光球在远处展开。消散之后，仅仅剩下15个圆润的大坑和其中冒着浓浓水蒸气沸腾的水。



仿照蜘蛛设计的机动系统，大得夸张的活动性轻易化解了落地的冲击力，机体仅仅有些微颤。然后立刻从地里拔出腿脚，迅速地移动起来。这个时候，敌人剩下的30来辆坦克才终于有了反应，疯狂地转动着履带试图把自己从雪地里拔出来。同时，飞弹开始朝海怪瞄准。

"晚了"，雷克西欧轻蔑地说。驾驶舱渐渐回升的温度让他的动作越来越灵活，海怪的动作从自动控制的笨拙变得充满了灵动之气。他知道，自己坦克脆弱的装甲绝对受不了穿甲弹哪怕是一点点的擦伤，只有利用其机动性让对手无法瞄准才是上策。

海怪如同真正的生物一样，在广阔无所遮蔽的雪地里高速运动着，不时利用自己特有的机动性，作90° 直到180° 的大拐弯，凌乱无序的轨迹让对手的瞄准系统发疯。

对手显然不是第1次面对海怪，30来辆飞火迅速地将火力集中在6辆动作不太敏捷的海怪身上。5到6发穿甲弹拖着长长的火焰封住了海怪的所有前进方向，正确的策略在一瞬间消灭了其中的5辆。

破碎的海怪顷刻之间膨胀成巨大的光球，如同涅磐的凤凰；莹蓝的光泽透过显示屏映在了雷克西欧的脸上，他禁不住双手发抖。

9辆没有被作为目标的海怪在刚才的一瞬消灭了11位对手，然而白色大地上突闪的蓝色光辉让所有人一滞。

随即又是1辆海怪化为了光球。

"我×！"雷克西欧听见了耳机里一声震耳欲聋的叫骂，然后看见一辆海怪突然改变方向朝敌人阵地中央冲去。

这个间隙，他打出两发炮弹。因为没有敌人朝他开火，炮弹准确地落在两辆飞火旁。敌人的数目迅速消失到12。

冲向敌人的海怪以难以想象的灵活闪过了7发炮弹，当第8发几乎要命中它的时候，它猛地跃起。耳边传来喝彩声。

一发穿甲弹向雷克西欧袭来，他险险地向右边闪过，身后爆炸的气浪让机体几乎失去了平衡。他猛地将机体向上提，却在落地时听见了不祥的咔嚓声。机体猛烈地颤抖，甚至不用看屏幕就知道，一条腿折断了。

他几乎已经可以预见自己的死亡。攻击敌人的弱点，首先消灭敌人最容易消灭的力量是战场上的通则。失去了一条腿的海怪依然可以活动，然而失去了相当的灵活性。即使是自己也没把握逃脱超过4个人的围攻。

这个时候，他突然看见那辆勇敢的海怪在空中同时被3颗穿甲弹击中。海怪是没有在空中调整姿态的能力的，它最后的跃起动作，给严阵以待的敌人以最好的机会。完全失去了控制的海怪沿着空中的轨迹，向敌人的阵地中心坠落下去。光球爆出，淹没了4辆飞火。

敌人只剩下4辆，己方还剩下8辆，它们只够发出最后的飞弹。

而目标是很显然的。

雷克西欧突然忍不住笑起来，竟然再次回忆起战争之前的那些日子。

海怪坦克停了下来，身体低低地压了下去。飞火在能量弹前化为灰烬，而飞弹已经进入了轨道。于是海怪猛地跳起，失去了一条腿做这个动作，巨大的作用力又让两条腿失去了控制。失去了3条腿的海怪失去了落地时控制姿态的能力。

穿甲弹在跃起时扬起的白色烟尘里爆炸，火光和褐色的浓烟掩盖了雪白的地面。

雷克西欧在下落的失重中，终于抑制不住地想起了那些战争之前的日子，想起了那些以期末考试被当掉而为人生最大悲哀的日子。

海怪坦克狠狠地撞进厚厚的雪地里，扬起了战斗以来最大的一片雪白的烟尘。

雷克西欧晕头晕脑地从已经摔成废铁的因为变形而更加拥挤的驾驶舱里爬了出来，浑身都是钝击的淤伤。他盘点着这次胜利，这是试图打破敌人防御阵地的战役中也许无足轻重的一次胜利，无论输赢与否，都不太可能影响整个战役的局面。自己依然陷入泥潭，难以撕开对手防御的口子打开局面。在消耗战中，说不清到底对谁比较不利。对方缺少的是装备，弹药用一发少一发，坦克也是毁一辆少一辆，甚至重新使用退役多年的弩车



和投石器。自己少的是人。战争爆发的那天下午，商场里大约一半的年轻人都死在了战争学院里，对于平均年龄偏高的商场，能够作为战士的人少之甚少。

这场战斗中，死亡7人，歼敌38名。听起来是个很好的成绩，但人口缺乏的商场部队和8个军团的联盟比较起来，这应该算是惨败才对。

战争开始以来，商场一直就经历着这种看似辉煌的惨败。

剩下7辆坦克上的驾驶员纷纷爬了出来，搓着手，在雪地里留下深浅不一的脚印。胜利在大家的脸上没有留下任何喜色，人们的目光带着茫然和麻木。身为队长，雷克西欧还认不全这些人的名字。这支部队他刚刚接手不到1天，结果第1场战斗中就损失了一半，陌生减轻了悲伤。

他想说些什么，但是手边的电话铃铃响起。"50块钱。"他对离自己最近的战士说："赌这是个坏消息。"

电话是奥雷连诺上校打来的。对方低沉而沙哑的声音并不因电话信号不良而有所改善。

"漂亮的胜仗。"上校说。

"对我？"他回答道："或者是对你？"

"我有个消息要告诉你。"

"这次又是哪里？"

"不是命令。"上校说："只因为我们是朋友。"

"曾经吧？"他冷淡地说："救世主不需要朋友。"

"不是吵架的时候。孩子，听着，阿卡奥蒂死了。"

战场上总会死人的，但雷克西欧以为阿卡奥蒂不会。他似乎和战争与死亡都离得很远，遥不可及。他是如此娇小和温柔的人，当生存在王廷之内时，即使山河破碎也不与他相干；他是王子，甚至兵临城下，他仍应处于安全的所在。那个温柔而小巧酒窝之下，应当陈放的是无尽的宠爱，而不是鲜血、炮火或者死亡。

他死了。是怎么死的呢？在暴龙的驾驶舱里被老土炮的炮弹炸得粉碎，脑髓像打翻的豆腐脑一样合着鲜血喷射得到处都是，然后被炽热的金属板烤灼，散发出恶臭的尸体变成黑细的焦炭吗？或者被飞火的穿甲弹穿体而入，和暴龙的机体一起被炸成碎末，在雪地之中绘成一幅抽象的图画，又或者只是简单地融化在纯能量的风暴袭击之中？

那个昨天还鲜活的，和他在餐桌上欢笑打闹的娇柔孩子就这样死了？形神俱散，可能吗？雷克西欧的头脑里一片刺眼的亮白。

"你杀了他。"他口吻出乎自己意料的平静。

"战场总是要死人的。每天都有，可能是你，也可能是我。"上校说。

"但不会是他！"雷克西欧突然对着电话狂吼，声音让身边的战士吓白了脸。"这一切，战争，死亡，你的野心，这一切，统统和他无关。他只是一个与世无争的孩子，他……"

"他不属于你。"上校打断了他，"不要因为你和他的关系，就失去了判断力。"

上校沉默了一会儿，"我会给你一个漂亮的女孩子的。"然后挂断了电话。

雷克西欧埋下头，却看见眼泪在雪地上，画出了斑斑点点，几不可察的小坑。

雷克西欧第1次看见奥雷连诺上校，是战争爆发的1个小时之后。那时在和平之中养尊处优的人们被攻击，吓得慌张不知所措。人群潮水般地拥来挤去，焦急而毫无目的，如同一群在屠宰厂外惊惶的生猪。

奥雷连诺上校就在这个当头出现，力挽狂澜。这个消瘦高大的军人有一张刀削般棱角分明、镌刻了岁月和战争痕迹的脸，骨头里也透出火药的气味。他曾经是A军团赫赫有名的军官，因为无人明了的原因退出了战争，隐居在闪身于战争之外的商场。他来的时候，还是个30来岁的潇洒男子，商场上空滑过的武器也还多是弩车的巨矛。

雷克西欧注意到他，是因为他的身材。突立在人群之上的头颅冷冷地扫视过人群，像是洪水冲垮的桥梁残留下的一根桥墩。"你们！"他听见那个威严的声音吼道："如果不想让这个军火市场改名成人肉市场，就给我停下来！"

这句话，让奥雷连诺上校成了救世主。

当时奥雷连诺眼中所看到的雷克西欧，是个稚气未脱瑟瑟发抖的孩子。他从人群中来到雷克西欧面前，用他特有的，嘶哑而低沉的声音问："你，哪里的？"

雷克西欧望着那双浅蓝色的眼睛，回答道："战争学院武器设计系一年级的学生。"

"不再是了，孩子。"上校这样回答。

雷克西欧却不记得自己是什么时候认识阿卡奥蒂的。在他的记忆里，那个娇小的孩子似乎从来就和自己形影不离。直到1周前，兵员越来越匮乏的战况，使奥雷连诺上校将征兵的年龄下降到16岁。上校向他保证过，不会让阿卡奥蒂身处险地，甚至答应给阿卡奥蒂最强大的坦克暴龙。无以伦比的装甲和火力，使暴龙成为坦克中毫无争议的霸者。于是雷克西欧以为他是安全的，然而他错了。

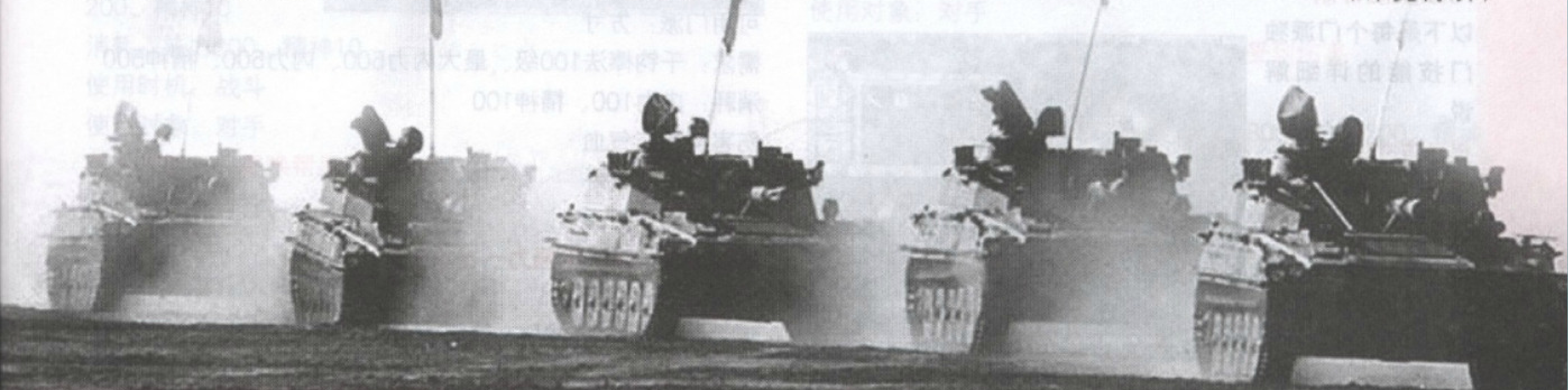
"队长！"一个几乎震破他鼓膜的声音把他惊醒。他抬起头，看见一张风干桔皮般的苍老面孔，陡然觉得恶心。

"我们现在怎么办？"老人问。雪花透过他的领口飘进衣服，融化。冰冷的感觉让他耸着肩，不住地在原地跺脚。

雷克西欧沉吟了一会儿，命令："回营地。"他爬进了另一辆坦克。海怪驾驶舱狭小的弊病，却在这寒冷的天气里令人感到了温暖。他看着挤成一团的鱼尾纹已经爬满了脸的驾驶员，心中不由一阵苍凉。

战争很久以前就应该宣告结束，为什么现在还要继续？

（未完待续）





新西游记

制作公司：	卓越数码
发行/代理：	21CN世纪龙
产品类型：	角色扮演
上市日期：	2003年2月
服务热线：	010-82650148
网址：	online.21cn.com

门派全接触

综述

《新西游记》里门派众多，各门派的武功招式也各有不同，但从根本上来说是相同的。每个门派都有特定的高级门派技能，这些就要看玩家玩哪个门派了，基本技能都一样。而加技能的方式，都是先加基本内功，加基本武器技能，再加高级武器技能，这些都是一开始要先加的。等加到一定的程度后可开始加基本招架（防御用）跟基本轻功（闪躲用），这些也是加到约20级后就可以武器技能为主的加，但若是觉得防御闪躲能力不足可急需加招架和轻功。基本技能跟高级技能是相对应的，基本加1级，高级就要加1级。死亡的处罚就是所有基本技能降1级，所以若是在基本技能加太多而高级技能未加的情况下，就会白白损失加基本技能的潜能点数了，但高级技能不会因为死亡而降级，所以加基本技能时连高级门派技能一样要跟着加。



残章用法

残章就是类似密笈的断篇，它不同于书籍（目前书籍也没开放使用），上面会显示什么技能多少等级到多少等级。而使用时，你的技能要在残章说到的等级范围内可免费升1级基本技能。假如你得到炼气篇残章为25～40级的，当你再使用时就在你的基本内功为25～40级时使用，但建议在你40级时使用它可免费升到41级，这样就可省去40升41级时所需要的潜能（41级潜能一定比40级多，这是每个游戏的通例）。

残章的种类有炼气篇（基本内功）、闪躲篇（基本轻功）、御力篇（基本格档）。

各类武器残篇有刀篇（基本刀法）、叉篇（基本叉法）、剑篇（基本剑法）、棍棒篇（基本棍法）、鞭篇（基本鞭法）、杖篇（基本杖法）。

门派技能详解

以下是每个门派独门技能的详细解说。

灵台方寸山

定身——使对方暂时无法行动

需求：法术100级、法力500、精神20



消耗：法力500、精神10

使用时机：战斗

使用对象：对手

分身——制造假身协助战斗

可用门派：方寸

需求：法力需等于4倍法术等级、精神50

消耗：法力需等于4倍法术等级、精神50

使用时机：战斗

使用对象：本身

天兵护法——召唤帮手协助战斗

可用门派：方寸、月宫

需求：法力150、精神80

消耗：法力150、精神80

使用时机：战斗

使用对象：本身



苍灵箭——召唤电母攻击对手

可用门派：方寸

需求：法力需法术等级1/10+100、精神100

消耗：法力消耗法术等级1/10+25、精神50

伤害类型：气血

使用时机：战斗

使用对象：对手

五雷咒——召唤雷公攻击对手

可用门派：方寸

需求：法力需法术等级1/10+100、精神100

消耗：法力消耗法术等级1/10+25、精神50

伤害类型：精神

使用时机：战斗

使用对象：对手

雷霆霹雳——瞬间使用出三连击

可用门派：方寸

需求：千钧棒法100级、最大内力500、内力500、精神500

消耗：内力100、精神100

伤害类型：气血

使用时机：战斗

使用对象：对手

乾坤一棒——使出强力一击攻击对方

可用门派：方寸

需求：千钧棒法120级、最大内力1000、内力1000、精神500

消耗：内力200、精神100～200
伤害类型：气血
使用时机：战斗
使用对象：对手

雷霆霹雳——瞬间使用出三连击
可用门派：方寸
需求：千钧棒法100级、最大内力500、内力500、精神500
消耗：内力100、精神100
伤害类型：气血
使用时机：战斗
使用对象：对手

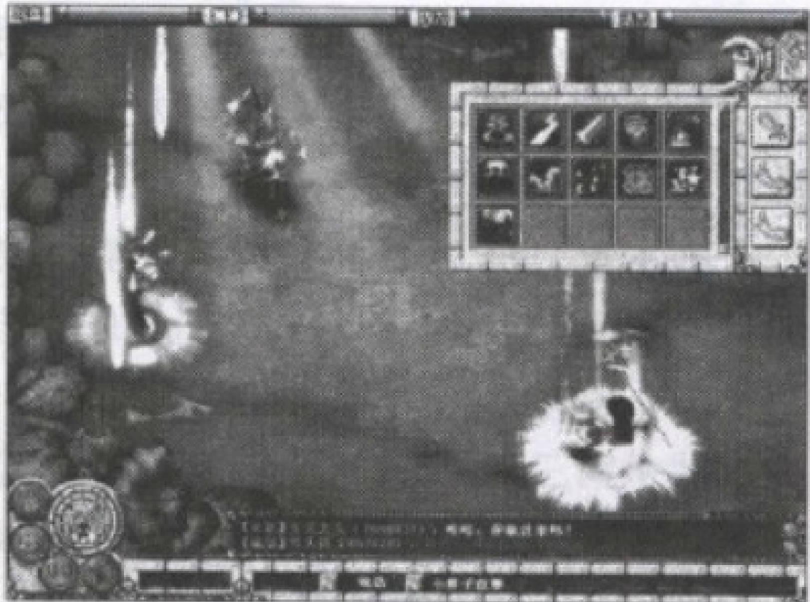


月宫

舞雪——临时提高闪避几率
可用门派：月宫
需求：内功100级、剑法100级、内力50
消耗：内力50
使用时机：战斗
使用对象：本身

回梦——削弱对方攻击力
可用门派：月宫
需求：法术180级、仙法120级、法力400、精神20
消耗：法力400、精神20
使用时机：战斗
使用对象：对手

蚀月——削弱对方防御力
可用门派：月宫
需求：法术120级、仙法80级、法力300、精神10
消耗：法力300、精神10
使用时机：战斗
使用对象：对手

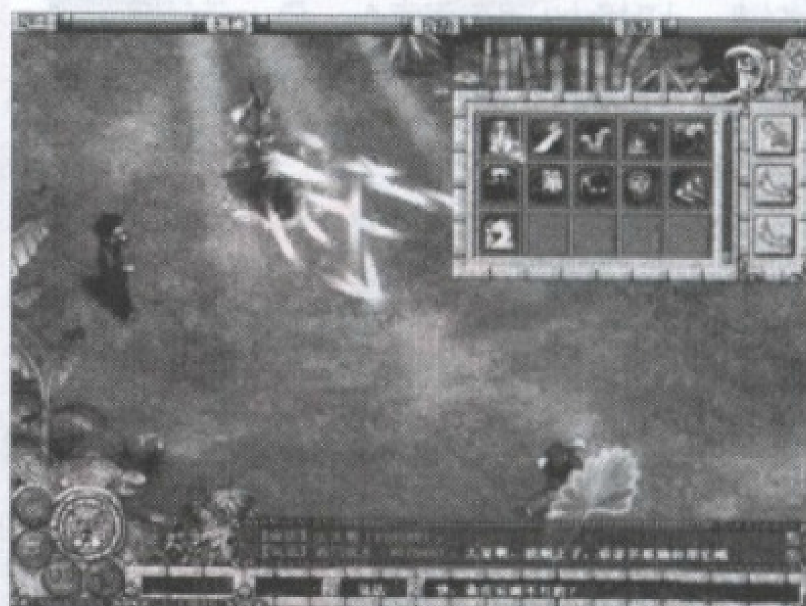


迷魂——迷惑对方，使对方短时间内无法行动
可用门派：月宫
需求：法术100级、仙法60级、法力200、精神10
消耗：法力200、精神10
使用时机：战斗
使用对象：对手

天兵护法——召唤帮手协助战斗
可用门派：方寸、月宫
需求：法力150、精神80
消耗：法力150、精神80
使用时机：战斗
使用对象：本身

落日神箭——召唤后羿攻击对方
可用门派：月宫
需求：法力需法术等级1/10+25、精神20
消耗：法力消耗法术等级1/10+25、精神10
伤害类型：气血
使用时机：战斗
使用对象：对手

回风——以全部功力向对方使出最后一击
可用门派：月宫
需求：风回雪舞剑120级、心法120级、气血上限小于最大值一半
消耗：全部气血、精神、内力、法力
使用时机：战斗
使用对象：对手





南海普陀山

清心决——恢复精神上限
可用门派：普陀
需求：法术40级、精神50、法力200
消耗：法力200
使用时机：非战斗
使用对象：本身

金刚召来——召唤帮手协助战斗
可用门派：普陀
需求：法力150、精神80
消耗：法力150、精神80
使用时机：战斗
使用对象：本身

大力降魔杵——召唤金刚以法力攻击对方
可用门派：普陀
需求：法力需法术等级1/10+25、精神20
消耗：法力消耗法术等级1/10+25、精神10
伤害类型：气血、精神
使用时机：战斗
使用对象：对手

地狱轮回——以本身气血为代价令对方受到伤害
可用门派：普陀
需求：杖法60、大乘佛法60、最大内力800、内力200、精神500
消耗：内力200、精神100
伤害类型：气血
使用时机：战斗
使用对象：对手

大海战II

外部测试完全菜鸟手册

一、个人操作

对于个人操作来说，有几个键是必须熟练的：

A 武器向左舷方向集中瞄准

D 武器向右舷方向集中瞄准

Z 前后武器保持角度方向不变，向左侧瞄准

C 前后武器保持角度方向不变，向右侧瞄准

S 抬高炮火射角（注意：抬高射角不代表提高射程，一般来说20～23射角可达到最大射程，3～8是平射的最佳范围，射角太大就会出现向天上打炮的情况，难道你发现了UFO吗？）

X 与S相反，降低武器射角

SPACE 就是空格键，切换加速/减速A、D、Z、C、S、X键的作用。这是个非常有用的键，能使你迅速瞄准，对于大小菜鸟们要熟悉它的使用。

F 加速行驶

V 减速行驶

G 将屏幕移动到以你的船为中心的地方

H 快速鱼雷发射切换键，建议日本鱼雷使用，英国鱼雷不要使用

N 鱼雷发射散角切换键，根据需要选择

F2 同队聊天切换

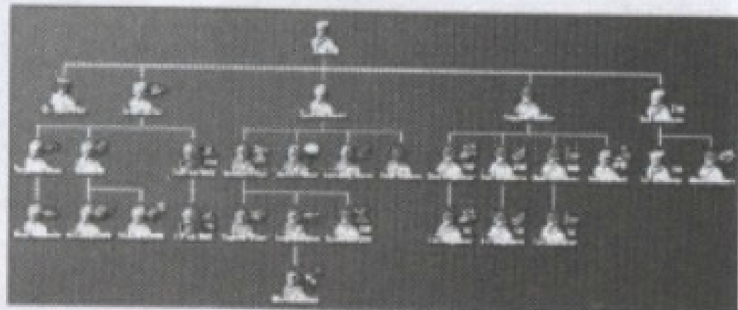
二、水手发展路线

在内部测试阶段，笔者曾练过美国、英国、日本的水手，在这里我给外部测试中的菜鸟们推荐一种水手的发展路线，希望大家能少走点弯路，同时请内测中的高手们指正。

先开始的3个水手，1个潜能高的（14以上）转美国船长，2个命中、装填高的转英国炮手或者德国炮手（我比较偏爱英国炮手）。

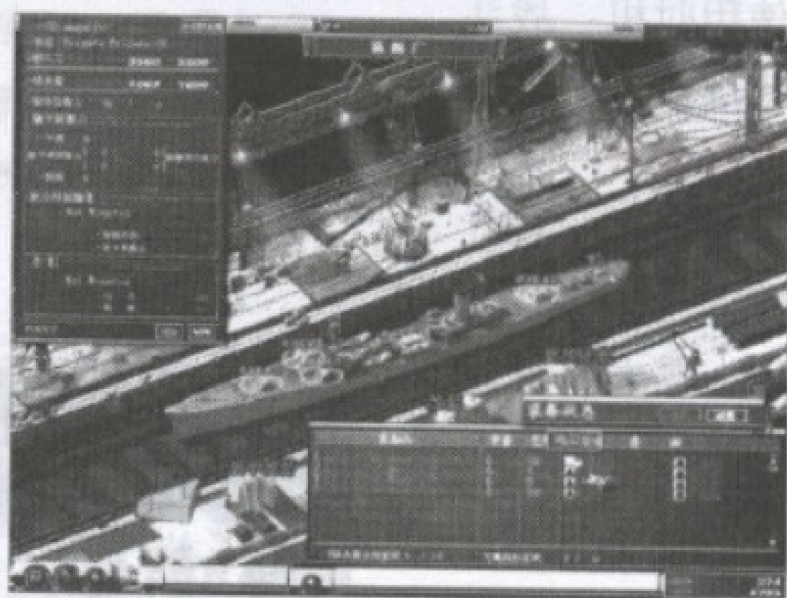
然后重新培养两个水手，转日本鱼雷兵，剩下的水手转美国，做特种兵以及其它用途。

因为美国的DD兼容性最好，速度中等偏上，可装备的武器多，可装备主武器（炮）前2后3，副武器2，用美国的DD装备英国双炮（14级）、日本鱼雷（要3联以上）。但美国初期的炮比较差，特点是射速快、威力小，适合防御，不适合进攻，因此我装备英国水手，安装英国双炮（威力大，但射击间隔大），适合中、远程进攻。美国的鱼雷我没有用过，但我知道日本的鱼雷是最强的，因此建议你使用日本水手，装备日本鱼雷（威力大，射程远）；如果你喜欢近距离作战，也可选择英国鱼雷，特点是爆炸威力大，但射程近，可利用它的射程，慢射、散射，让它在敌舰队中部自行爆炸。



建议不要过早使用CL，因为美国的CL不仅目标大，而且不能训练低级水手，而CL得到的经验也低，一般初级海战也用不到CL。

三、个人战术与舰队战术



如果你不想过早地被击沉，一定要注意个人战术。

首先，不要单打独斗（即使你是什么好船），妄想一艘舰能打沉敌军半个舰队。跟着舰队走有以下好处：

1.能较好地得到同伴的火力支援。

2.当对方鱼雷网撒过来时，你不必跑得过鱼雷，只要跑得过你的同伴就可以了（虽然这样有点卑鄙）。

但你要注意，跟着舰队走，要防止舰队中不少的比你还要菜的菜鸟误伤你，被打上两炮算你幸运，要是挨上鱼雷，你只好先去见龙王了。

步雪就曾遇到过这样的事情，步雪刚在舰队前方向敌舰队放了6条鱼，打沉3艘，打瘫1艘，欣喜不已，就听见一声爆炸，我的船被击沉了。仔细一看，我被自己人放的8个鱼雷击中4个，那鱼雷根本就是朝我来的。碰到这种情况时是很多的，你只能自求多福了。但你可采取一些预防措施，比如不要在舰队船多的地方行走，不要离自己舰队的船太近。步雪一向走在舰队的最前面，放鱼雷比谁都早，放完鱼雷掉头就跑，比谁都快。

其次，我谈谈自己的鱼雷战术。我不喜欢全鱼雷艇：鱼雷很沉，装备鱼雷太多，会很大地影响速度。而且鱼雷的装填时间很长，在装鱼雷的这段时间，你基本上是没有什么防御武器的。速度再慢点，不想成为别人的靶子都难。而且，虽然鱼雷很容易挣经验值，但很浪费钱，对于金钱的积累会很不利。

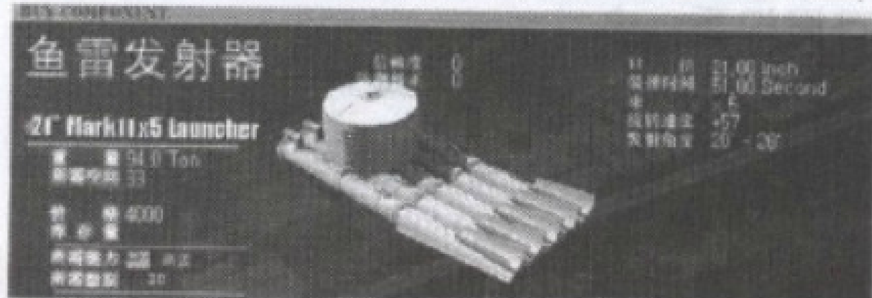
所以我喜欢用美国的第1种DD，装备2个日本鱼雷（大约14级时的3管，18级的4管）、5门火炮，速度38（高速46～47）。中距离一次齐射（大角度，快射）6到8颗鱼雷，要是角度选择得当，足以对敌人构成很大的威胁。

战术第一步：走在舰队的前方，尽快在敌人舰队侧方发现敌军。

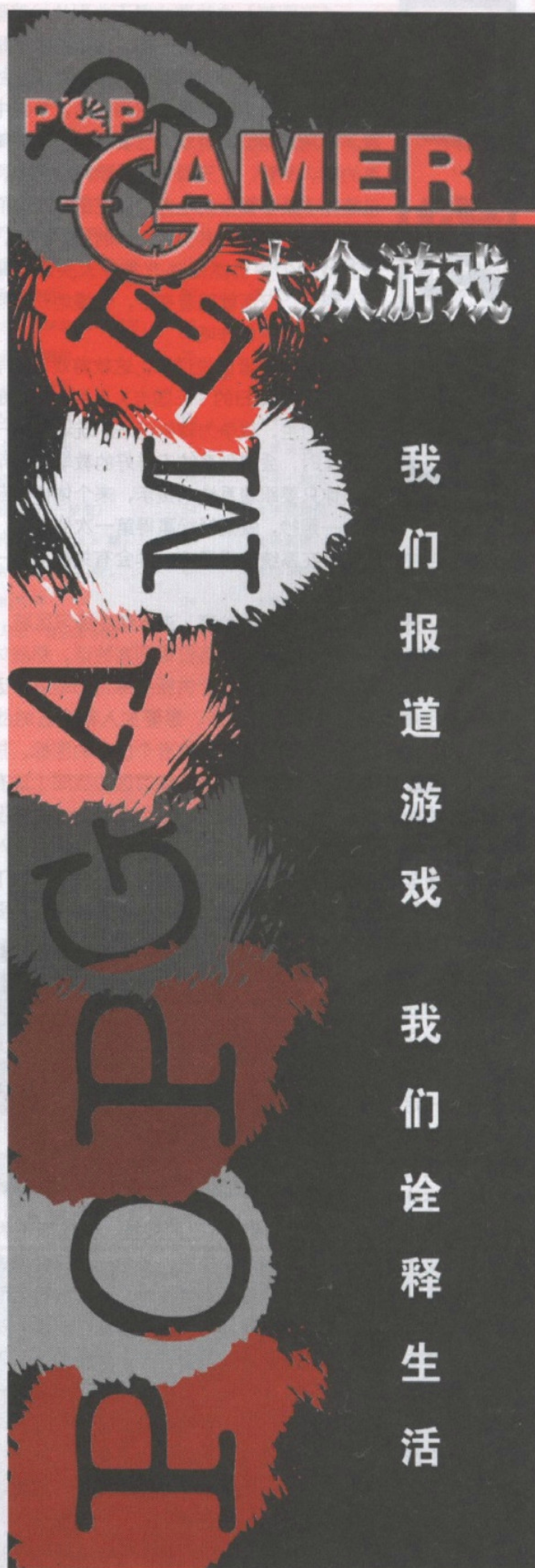
战术第二步：尽量在中距离快射、散射，凭经验确定发射方向，对着敌人舰队比较集中区域的前方发射。最好能在云团中发射，鱼雷会有较大的隐蔽性。

战术第三步：撤离。一般发射完鱼雷后，是没有机会调整火炮射程的，而且你是在最前方，很容易成为靶子，如果对方放出个鱼雷网你也不容易逃脱。所以你在发射完鱼雷后，要选择最短路线，远离敌人舰队。到最远火炮射程，再进行调整，进行远程射击。

战术经验：在发现敌人前，先调整好鱼雷发射和火炮方向。接近敌人舰队过程中，有能力的应该向敌人发炮，到达鱼雷设计预定地点后，迅速切换鱼雷、转身、发射、加速、逃跑。



广告索引



三国策

制作公司：	昱宇股份有限公司
发行/代理：	第三波（软件）北京有限公司
产品类型：	在线策略游戏
上市日期：	2003年3月
服务热线：	010-88018989

《三国策》这款游戏属于典型的战略型游戏，和其它的网游不一样，这款游戏不是以升级为人物成长方式的，唯有战斗，战斗，再战斗你才能有钱去招兵买马，争雄中原。但凡策略型的游戏，想要上手不是很简单的事。尽管，《三国策》是款网络游戏，已简化了某些繁杂的地方，以免造成玩家们厌烦，可毕竟对于有些新手级的玩家来说，新游戏的上手仍然是件非常令人头痛的事情。那么，下面就随着在下，慢慢地开始熟悉这款游戏的操作吧！

前面，笔者已说过了，这款游戏以战争为主，不像KOEI的《三国志》系列一样，是以内政为主，战争为辅的玩法。玩者在第一次出征时，会得到系统安排好的教学模式帮助，你只要跟着系统的提示，来个依样画葫芦——照抄，就能轻松赢得第一次的胜利。在这场战斗中，玩者将在系统的提示下，学会有关战斗的一切操作规则。

接着，开始例行网络游戏的公事，进入新手练习区域。这个地方只有新手才能进入，如果各位级别高的话，那就休想进去欺负新人了啦！这里只是一个供新手练习的地方，因此对手的程度也不会和你相差太多。想要加入新手区的战斗？那么大家可以这样做：屏幕右下方有个出征的图标，按下它后，就能看到服务器总有未开新手练习区的战局（这有点像CS中的设定）。只要有，就加入这局的战斗；如果没有，那也不要紧，完全可自己新建一个战局，等别人加入哦！方法是选择右下方的出征，然后再选择开新战场，接下去的地图名称则要选择新手练习区，最后再按下确定。只要等开战的灯亮起来时，按下这个按钮就可开始对战了。

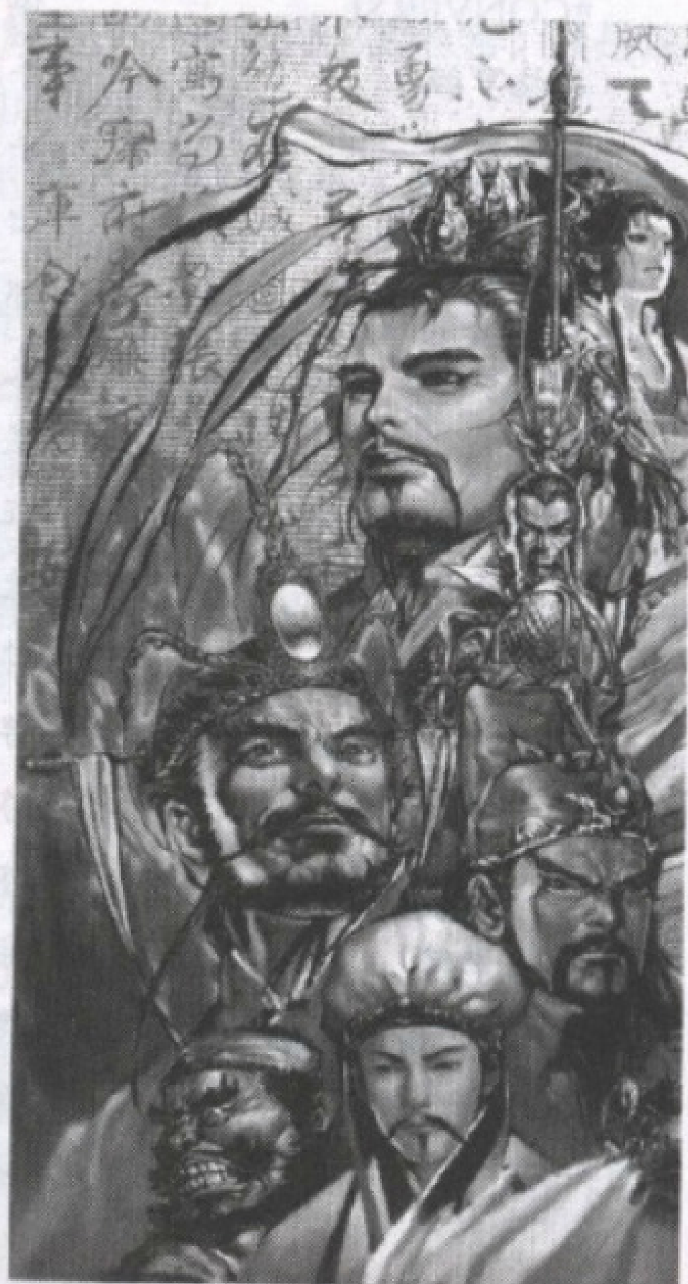
如果你已厌倦和新人对战，并且对自己有一定的信心时，那么就可去武馆中寻找对手。这么做有好处哦！因为这样联系的话，可迅速提高自己的战技，何乐而不为呢？来到武馆的门口，可看到两个校尉，其中一个只会像唐僧般地喋喋不休，另一个会给你开启战役哦！每个战役后面都是有押金数目的，各位还是看仔细一点，以免到时候一贫如洗啊！其实，右面的押金就是学费啦，至于学费的高低则由武师来决定，不一定价位高的就是好的！大家不妨先向一些具有实际经验的玩家打听一下，到底哪个武师比较好，这样才能花小钱办大事。也许没有教学战役也不要紧，按下右下方的出征，便可参加战斗。无需担心你打输战役，因为除了押金之外，你不会损失任何一样东西。

看过上面的初步介绍，接着该给大家详细说说战斗时的具体操作方法了。战斗的胜利条件无非分成两个：一种是攻下对方的大营，另一种则是将对方的主帅杀死。两种条件达成其一，就能立刻获得战斗胜利。至于战局方面，可分为行政和战斗阶段两个。



和《三国志》系列的内政篇一样，《三国策》每次行政有3个指令可下，其中包括内政、军事等方面的。此时，玩家要注意左下方的信息栏，里面有你初始时拥有的一些资源，比如金、米、士兵数等的参数。这些都是由你所居住的地方所决定的，如果你想知道更详细的数据，可点击上方的领地数据。通常，在你出生地的上，会有一些无人居住的城市，你可当它是你跨出第一步的大本营！如果各位不清楚周围的状态，可用上方的地图指令来了解自己的位置。按照军事、出征的顺序，便可将城中的部队拉出来。现在，你可看到出去打仗的武将名以及所有兵种的数量，然后选择比较强的将领。武将在挑选相应兵种时，最好是具有该兵种能力的人，比如赵云能带领骑兵队，那么他和其他不能带领骑兵队的将领战斗时，就能占到一定的优势。城池周围共有4个蓝色空格，建议大家出3名武将去打就行了。太少的话，不一定能攻下哦！

派出部队完毕后，开始正式进入战场。每次的战斗阶段会有3个月，在此期间你可移动部队向目标移动，并展开攻击。将部队向空城的方向移动。在攻击城池时，要让所有的部队团团将之围住，这样会出现强大的合击场面。要不然，坚固的城墙也许会让你损兵折将的。



一开始初生时，你和所有玩家的关系都是“一般”，可一旦你踏入了他国的领土，那么被你侵入的玩家立刻会和你变成敌对关系。从此之后，只要和交战国的部队相遇，那么双方都会自动开始战斗，造成一些意想不到的损失。由此可见，树立太多的敌人，只会让自己寸步难行。须知，远交近攻永远是战略层面上的经典心得啊！



北京晶合时代软件技术有限公司
BEIJING KINGHOPE SOFTWARE

邮购中心

万智牌

商品	价格
石破天惊比赛用牌	80
石破天惊补充包	25
英超足球卡起始包	75
英超足球卡补充包	29
神谴补充包	25
哈利波特对角巷起始牌	75
哈利波特对角巷补充包	29
哈利波特魁地特杯补充包	29
哈利波特补充包	29
哈利波特与魔法石电影卡	17
2002 年大礼包	160
2001 年大礼包	248
绝境肥包	200
奥德赛比赛用牌	80
奥德赛补充包	25
启示录预组套牌	80
启示录补充包	25
启示录肥包	200
2002 年冠军套牌	99
2001 年冠军套牌	99
第七版起始牌	65
第七版补充包	25
大战役补充包	25
时空转移预组套牌	80
时空转移补充包	25
预言预组牌	80
预言补充包	25
玛凯迪亚预组牌	80
玛凯迪亚补充包	25
三国起始套牌	50
三国预组套牌	50
进口生命计数器	50
美国 UltraPRO 九格牌膜	3
美国 UltraPRO 四格牌膜	2.5
美国 UltraPRO 单张硬牌夹	2.5
意大利三熊四格牌夹	38
国产九格布面空牌夹	30
国产 JF 纸牌盒(红黑白)	10
国产木牌盒	20
晶合彩色牌套(红黑绿兰)	20
晶合四格牌册	20
晶合九格牌册	20
时空转移牌盒	100
完全中文卡表	5
大战役小说	28
黑暗精灵(三步曲)	54
龙枪编年史(1.2.3 部)	84
龙枪传奇(1.2.3 部)	66
龙枪传承	24
龙与地下城玩家手册	168
第三波骰子成品	30
夏炎巨龙小说	54
修玛传奇小说	36
星球大战基本人物玩偶组	69
星球大战将军玩偶组	248
星球大战怪兽玩偶组	199
Happy 宝宝	299

大手手柄

商品	价格
大手 2+2	38
大手决战双雄	28
大手小旋风	28
大手黑旋风	45
大手玩霸	75
大手 300A	45
大手双打王	65

请从当地邮局汇款邮购，每套需加 5 元回邮费，北京市内可送货上门（加收速递费）。

邮购地址：北京市海淀区苏州街邮局89-045 信箱(100089)　收 款 人：晶合邮购中心

咨询电话 010-82634107 82634092　E-mail post@jhpop.com

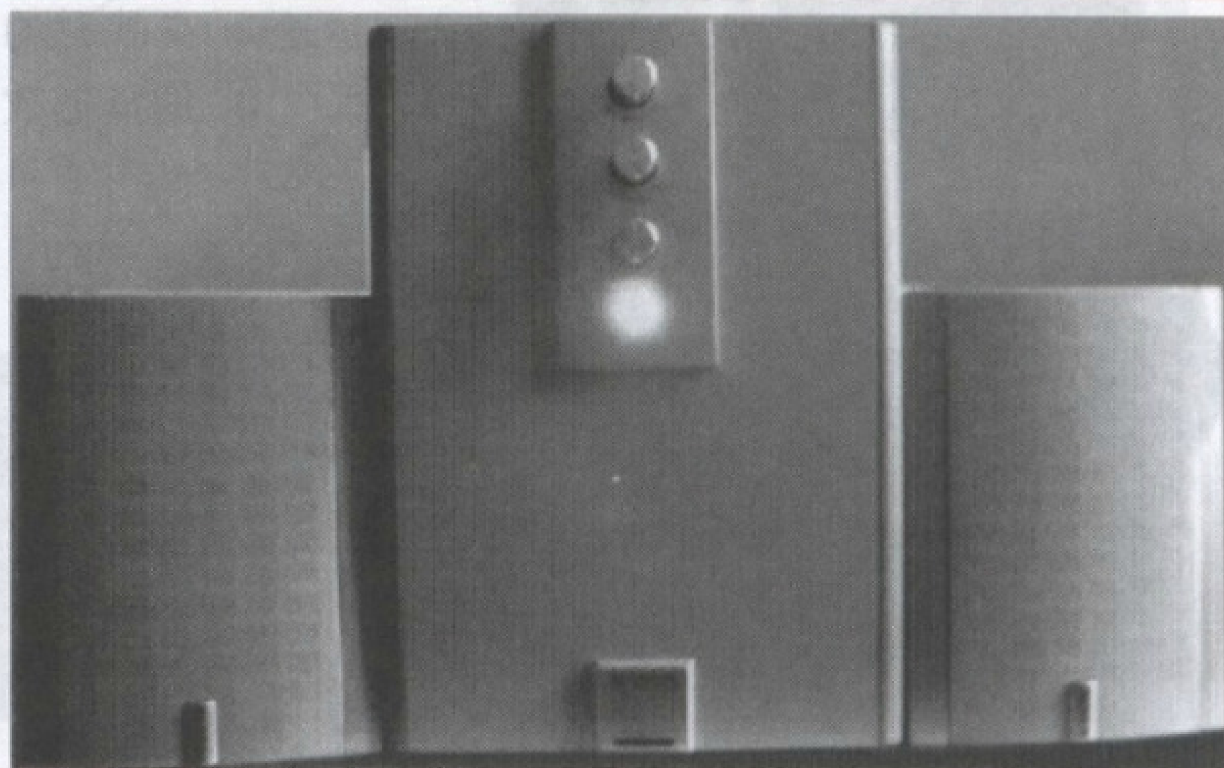
兰欣推出S-89 2.1多媒体音箱

兰欣最近推出的一款优秀产品是S-89 2.1多媒体音箱。它采用了公认的最佳音箱材料——MDF中密度板材，使得音箱具有出色的强度和恰到好处的谐振性能，音效自然更佳。

S-89由卫星箱到低音炮采用经典的亮银色设计，太空银栅式面板，简约而别致。不同的是，S-89的面板弃置了兰欣传统的动感液晶显示屏，采用的是多媒体音箱常见的旋钮式控制。前置音调旋钮可实现总音量、高音、低音独立控制，可非常方便地进行操作，以满足各种听觉的需求。S-89的低音炮其整体设计比较狭长，狭长式低音炮减少了水平方向的占地面积，可随心所欲地摆放。音箱内部的长冲程低音单元选用了威猛过人的5.25″高品质、长冲程纸盆所制造的扬声器，保证了回放时能提供强劲的重低音效果，减小回放过程中的失真。由于低音炮做得比较狭长，扬声器单元的纸盆可进行行程很长的运动，能推动更多的空气，再加上设计独特的倒相孔，即使把这个低音炮随意放置，同样可欣赏到现场感十足的效果。对于S-89的卫星箱采用1″的高音扬声器和3″的中音扬声单元，出色的功率放大器设计让这款卫星箱的音色亮丽通透，无论是演绎柔美的弦乐、人物对白，还是游戏中的枪炮声、刹车声、惊叫声都惟妙惟肖，而且只要您稍微留意音箱的放置就可得到身临其境的效果。

制造公司：广州市兰欣电子实业有限公司
产品类型：有源音箱
上市日期：2003年1月1日
参考价格：200元
服务热线：020-87563756

产品规格：
独立音量调节：高产、低音、总音量
喇叭单体：高音3″ 8Ω　低音5.25″ 4Ω
输出功率：高音20W 低音18W
频率响应：高音150Hz～20kHz　低音30Hz～200Hz
信噪比：≥75dB
失真度：≤0.3%



武田信玄

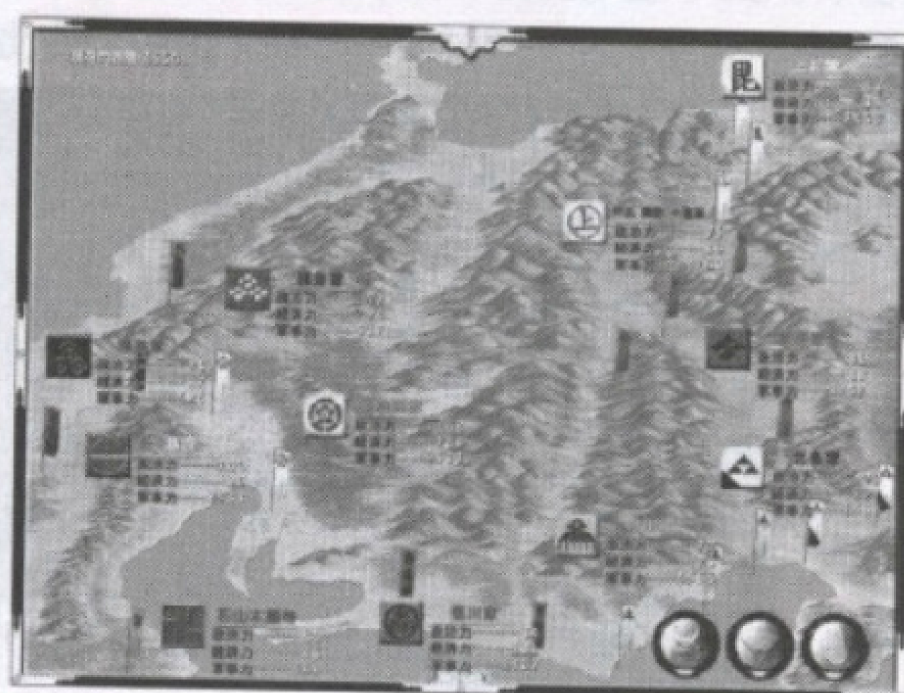
制作公司：	Magitech Corporation
发行/代理：	北京正普科技发展有限公司
上市日期：	2003年2月17日
参考价格：	48元
服务热线：	010-82671133

痴迷于“三国志”的朋友们终于有新的选择了，那就是《武田信玄》。相信玩过《信长之野望》或对日本历史比较了解的人对“武田信玄”这个名字不陌生了。据说武田信玄这个人文武双全、熟读《孙子兵法》，在日本战国时期是一个著名的军事家。挑战一下日本战国时期的几位卓越军事家是不是很有挑战性呢？



《武田信玄》这款游戏实际上就是以武田信玄这个人的战争史为背景开发的一款战略游戏。不过，这款游戏并不是日本的公司开发的，而是加拿大的一家叫做Magitech Corporation的公司开发的。虽然不是日本本土开发的，但这款游戏受到了广泛的欢迎，目前简体中文版本已面市。国内的玩家也可跟日本战国时代的军事家一争战略上的高低了。

游戏的画面以2D为主，但也有3D的要素。最高支持1240×1024的分辨率。游戏的战斗场面很壮观，不过对系统的要求却不是很高，玩家可享受满屏的激烈战斗场面。此游戏注重的是战斗中的部阵，没有内政、人才、情报等子系统，不过，对战略布阵提供的功能却非常细致，游戏提供的阵形就多达十几种。兵种有步兵、长枪兵、弓兵等5种。怎样安排这些兵种在布阵当中的位置是战斗中决定胜负的关键因素。当然，交战时的临时阵形改变也是非常重要的因素。



游戏中玩家可北上灭村上、上杉，南下灭今川、北条，进三河，痛击德川，挥师上京，制霸天下，重塑信玄辉煌一生，充分发挥自己的军事才能。看看自己跟著名的日本军事家的差距到底有多大。

游戏中电脑的人工智能并不低，就算是低级的难度，也不见得能轻易取胜，得在选择将士和战略布局上下一番功夫。在战斗中玩家可随时改变自己的阵形也可选择进攻或撤退或停下来休息，以便看对方的反应再作出相应的反应。不过，电脑也会根据玩家的阵形来调节自己的阵形，根据玩家的兵种派出相应的兵种。甚至时不时地派出突击队袭击玩家的大本营。

游戏中还提供了鼓舞系统，在自己的士兵获得局部胜利时适当地击鼓让士兵在战斗中的士气得到提升，从而提高战斗力。选择适当时鼓舞一下自己的将士是非常重要的。

游戏还提供了天气系统。大雾能影响战斗中的排兵布阵。通常都会有一层厚重的雾气笼罩着整个战场。同样在不同的时间，战场上的亮度与色彩也会随着太阳的位置及云层的状况而有所不同。怎样好好利用天气的变化也是一门很大的学问。

虽然游戏是2D的，可能画面没有3D的绚丽，但在战斗的场面上确实非常壮观，且对系统的要求较低，整个游戏过程都非常流畅。如果你是个日本战略游戏迷，就绝对不要错过这款游戏。



庆祝升技进入大陆7周年，暨BH7变频800主板上市

挑战800 谁与争锋

——秘笈2+2+2(双超频+双绝技+双支持)

ABIT 升技主板

533超频到800

DDR333超频到400

四相电源回路

日本超频电容Rubycon

●●●●●● （请登陆升技网站：www.abit.com.cn）

如何以最低￥799买到BH7主板？

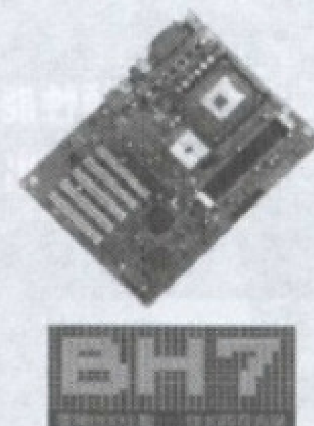
有"7"才会赢

- 活动方式：只要你的身份证上有"7"，
  你就可以凭身份证复印件以￥799的优惠价格购买升技变频800主板BH7（原价899元）中个好彩头。
- 活动时间：2003年3月17日－5月17日
- 活动地点：全国各大电脑城

升技热线有奖问答（答案查阅本广告）

热线电话：021－62351831

- 活动方式：从2003年3月7日至3月27日(节假日除外),每天14:00～14:30期间打进电话并第一个答对所有升技热线问题的朋友可获得一片价值899元的升技BH7主板、**每天送出一片**。
  共计送出15片BH7主板。
- 活动时间：2003年3月7日－2003年3月27日
- 活动地点：中国大陆



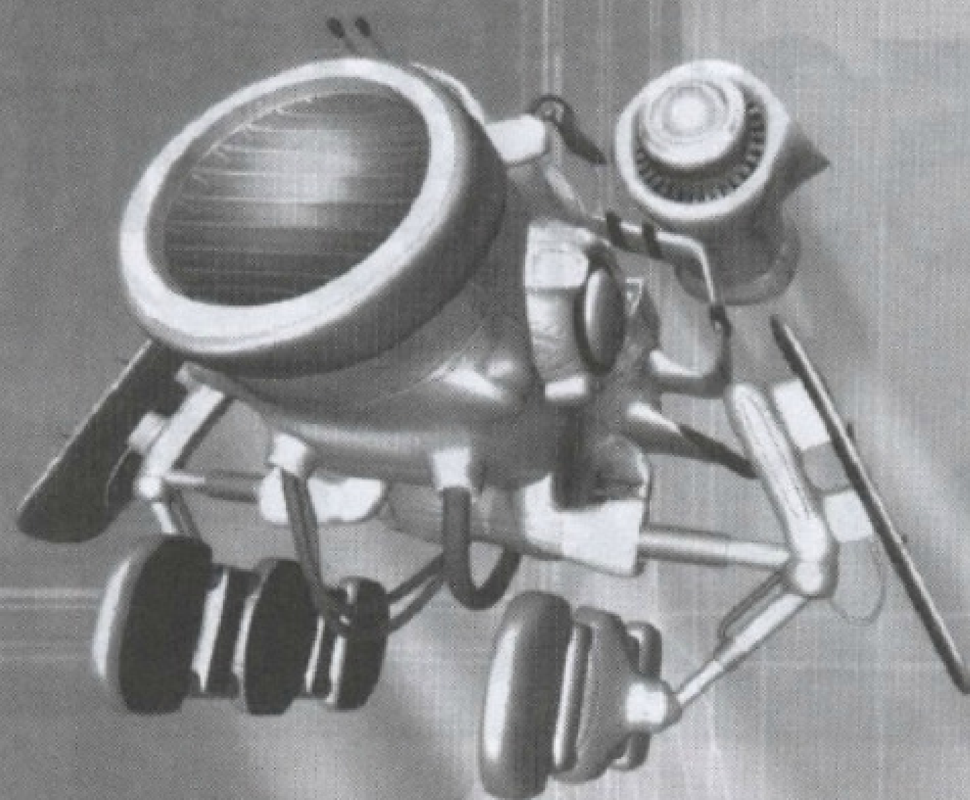
- 采用Intel 845PE／ICH4芯片组
- 支持400／533外频，支持Intel P4 Socket 478系列CPU
- 支持Intel超线程技术
- 3根DIMM，支持DDR 333，支持内存异步
- 支持AGP 4X，支持USB 2.0（最多6个）
- 内建AC97音效，支持5.1声道输出和SPDIF光纤输出接口
- 板载10／100M自适应网卡
- 采用Softmenu III技术和硬件监控
- 1个Serial ATA接口，支持Serial ATA硬盘
- 2个ATA 100接口
- 采用四相电源回路，利于降温
- PCB板圆角设计，利于保护主板

升技电脑产品贸易(上海)有限公司
网　址：www.abit.com.cn
电　话：021-6235 1829
传　真：021-6235 1832
市场推广：Market@abit.com.cn
技术支持：Fae@abit.com.cn

特约代理商

ELSA

www.elsa.com.tw



款款经典 年年首选

两款经典显卡隆重推出：

影雷者528 AGP 8X

采用nVIDIA GeForce 4 Ti-4200-8X芯片
完全支持AGP8X接口
采用128MB DDR名厂显存，具有良好的超频性能
提供DVI+Video+VGA接口可实现视频输入与输出
支持DivectX 8.1

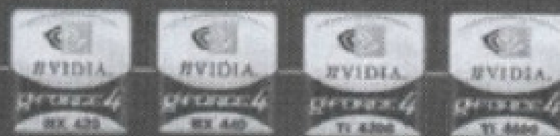
影雷者518 AGP 8X

采用nVIDIA GeForce 4 MX-440-8X芯片
完全支持AGP8X接口
采用-3.3ns名厂显存，极大的拓宽超频空间
提供DVI+TV-OUT+VGA三接头
支持DivectX 8.1

影雷者全新家族一览表

型号	显示晶片	记忆体	核心/显存频率	连接埠
影雷者517SL	GeForce4 MX 440SE	64MB DDR -5ns	250/333 MHz	TV-Out+VGA
影雷者517SE	GeForce4 MX 440SE	64MB DDR -4ns	270/400 MHz	TV-Out+VGA
影雷者518（AGP 8x）	GeForce4 MX 440-8X	64MB DDR -3.3ns	300/500 MHz	VGA+TV-Out+DVI
影雷者528（AGP 8x）	GeForce4 Ti 4200-8X	128MB DDR -3.6ns	250/500 MHz	VGA+VIVO+DVI
影雷者728	GeForce4 Ti 4800SE	128MB DDR -3.3ns	275/550 MHz	VGA+TV-Out+DVI
影雷者930（AGP 8x）	GeForce Fx	128MB DDR II	500 MHz/1GHz	VGA+VIVO+DVI

GRAPHICS GRAPHICS



ONDATA®

艾尔莎国际科技股份有限公司 ELSA Asia Inc. 台北市南京东路五段188号7楼-11 电话: 02-27685730 传真: 02-27660873 E-mail: sales-tp@elsa.com.tw

www.on-data.com

昂达机构专业代理 技术热线：020—87636363

E-mail:service@on-data.com

喜讯 购买任意一款万众软件，即成为免费会员，享受万众软件俱乐部会员优惠待遇！
详情请访问：WWW.WZCLUB.COM

最佳装机伴侣

真正解决您的装机问题，
切实排除您的装机烦恼！

- A盘：装机硬道理
  —硬件问题全解决！
- B盘：装机软件王
  —软件问题变轻松！

装机问题完全解决，
装机过程全程指导，
令您装机倍感轻松！



2CD 38元

作文快手

快速成就作文高手的神奇软件

- 60本作文大全
- 一个拼音速查器
- 一本带锁的日记本
- 一本超厚的成语词典
- 一个作文快速生成器
- 一位超级电脑播音员
- 一本同义词和反义词词典
- 一位常伴身边的指导老师
- 一款功能强大的文字处理器
- 检索方便的唐诗、宋词、元曲、名言宝典



38元

反黄专家2003

- 网站地址、内容过滤
- 搜索引擎过滤
- 独具特色的网站锁定模式
- 先进的特征串屏蔽和网站数据库算法。
- 具有自主独立知识产权的人工智能判断引擎
- 反黄容错功能
- 多机设置同步更新功能
- 超强自我保护
- IE 浏览器主页锁定和标题防改功能。



28元

注册表魔法设置2003

- 用通俗的语言讲解注册表的知识
- 用直观的录象演示注册表的修改实例
- 收集所有注册表修改经典实例
- 独家披露注册表不传秘笈

本软件拒绝枯燥的专业叙述，使用通俗易懂的语言，配合主观明了的录象演示，可以让您轻松掌握注册表知识，快速成为注册表方面的专家级高手。



3CD 38元



超级兔子魔法设置2003

超级兔子魔法设置，可在20个方面对您的 Windows 进行设置：

- 强力优化操作系统
- 独家软件优化功能
- 全面清除电脑垃圾
- 日常问题轻松解决
- 独家注册表减肥功能
- IE 的保护和修复

本产品中同时附赠有其它实用超级兔子软件



超值定价 28元

万众 合力 骏网 软件分销组织策划发行

万众分销 必属精品

诚邀全国软件开发商、软件开发小组加盟　诚征全国各地经销商、代理商


万众软件俱乐部

汇款地址：北京双榆树101信箱
电　　话：010-62510224（24小时）
网　　址：www.wzclub.com
总部地址：北京海淀路171号大华写字楼B335
收 款 人：万众软件俱乐部
邮　　编：100086
电子信箱：www3w@263.net
批发业务：010-82627435/36/37/38/39

（邮购免邮资）



3·15 中国最佳游戏代理公司评选



本刊编辑部策划

【2002年中国最佳单机游戏代理公司】

■主笔 Littlewing
执笔 Cross Lee

过去的一年，是全球游戏界空前繁荣的一年。或许对于中国的玩家来说，铺天盖地的网络游戏已经吸引了他们中大多数人的眼球，而好的本土原创游戏更是凤毛麟角，但在国内代理公司的努力下，我们依然能玩到许多出色的单机游戏。所以，为了表彰2002年度为玩家奉献这么多优秀单机游戏的厂商的辛勤工作，《大众软件》编辑部将本着公平和求实的原则，评选出2002年中国最佳单机游戏代理公司。

所有的国内代理游戏厂商都在我们的考虑范围之内，但由于篇幅的原因，我们制定了最终的参选标准，以下被提名的代理公司都是在2002年代理游戏达到10款以上，并且有10款游戏销量都达到10 000套的公司。

评选办法：

对每个提名的公司，我们会按照以下7个项目进行评选，对于每一个项目，我们给出了3个级别（A：很好，100分。B：较好，80分。C：一般，60分），再根据每个项目的级别来评选出最后的结果。

1.代理产品数量（不包括2002年以前上市产品的特价版、简装版等）、**单机游戏客服人员数量、平均价格体系**（即该公司代理产品的平均价位）。

2.汉化水平，占总评25%。

A.汉化速度较快，所有游戏采用内核汉化，文字汉化彻底；文法通顺，符合游戏本身的意境，能做到“信、达、雅”；汉字字体美观。

B.汉化速度一般，文字汉化比较彻底，有少量的翻译错误，但不影响游戏整体文字风格；文法通顺；汉字字体比较美观。

C.有以下一项或几项——汉化速度较慢，文字汉化不够彻底，有较多明显的翻译错误；出现文法不通的情况，翻译生硬，不符合游戏本身的意境；字体搭配不够美观。

3.产品的硬件水平，占总分20%。

A.外包装精美，说明书彩色印刷、字迹图片清晰、纸质优良；盘片可以正常读取；附带的赠品没有粗制滥造的现象。

B.包装达到市场平均标准，说明书字迹图片清晰，盘片可以正常读取，游戏进行中有细小的Bug，但基本不影响游戏运行。

C.有以下一项或几项——包装存在质量问题；说明书字迹不清，有脱页现象；盘片无法正常读取；存在影响游戏运行的致命Bug。

4.客户服务水平，占总分20%。

A：态度热情，有问必答，对公司的产品有全面了解，具有较高的职业素质。

B.态度热情，对问题能做积极解答，在不清楚的情况下也能提出合理建议而不是推托。

C.态度不够热情，对不清楚的问题没有积极寻求答案，会给用户“我不知道”的回答。

5.产品宣传推广活动，占总分的15%。

A.针对产品特点进行了有创意的市场推广活动，广告宣传独具特色，在用户中引起了广泛反响。

B.市场活动和广告具有一定的特点，对产品推广有一定的辅助作用。

C.缺乏有创意的市场活动，或宣传投入与销量不成正比。

6.游戏本身的品质，占总分10%。

A.游戏制作精良，画面、剧情、可玩性均属上乘，适合国内玩家的口味。

B：游戏完成度较高，基本能被国内玩家接受。

C：游戏制作水平一般，游戏存在缺憾，玩家评价不高。

7.玩家反映，占总评10%。

A.官方论坛用户的回馈或调查结果显示，绝大多数玩家对该公司的主要产品给予好评。

B.官方论坛用户的回馈或者调查结果显示，超过半数的玩家对该公司的主要产品给予好评。

C.官方论坛用户的回馈或者调查结果显示，超过半数的玩家对该公司的主要产品提出问题或批评。

以下就是我们选取的8家公司（排名不分先后），需要说明的是，**我们所选取的这8家优秀的代理公司是国内代理公司中的佼佼者**，他们的产品基本可以客观全面地反映出国内正版游戏代理的现状。

【第三波软件】

第三波



第三波软件（北京）公司一直秉承精品策略，为国内玩家带来大量欧美游戏中的顶尖作品，尤其是以龙与地下城规则为蓝本的《冰风谷》系列和《博德之门》系列，让国内玩家感受到原汁原味的外国文化。

1.2002年度代理产品约17款，单机游戏客服人员2名，产品的普遍定价为48元左右。

2.汉化水平：汉化比较彻底，但是汉化的速度较慢，与国外产品上市时间滞后太多。在《冰风谷》的汉化中存在诸如汉字对话中突然出现英文名字、把"Scroll"（卷轴）译成了"滚动条"等较为明显的的错误，在后来的《博德之门Ⅱ》中有所改善。B

3.产品的硬件水平：包装一律采用白卡纸，说明书字迹图片清晰，但由于多数产品说明书采用黑白印刷，显得不够精美。B

4.客户服务水平：在说明书上的上班时间内，单机客服电话010-88018989随时有人接听，在记者匿名几次打电话询问有关如何联网、游戏版本升级等问题时，客服人员都给予了准确和耐心的解答，客服人员对公司产品相当熟悉。A

5.产品宣传推广活动：《秦殇》与《大众软件》的系列活动包括"《秦殇》系列专题"、"秦文化知识问答"等在用户中取得了强烈反响，并且打出了"精品国产游戏"的旗号。但除此之外第三波软件对于产品的宣传推广一直保持不愠不火的姿态。B

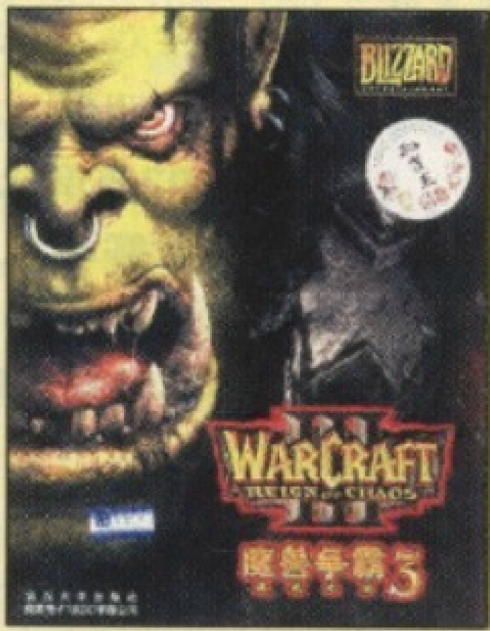
6.游戏本身的品质：第三波2002年度推出的代理产品包括《文明Ⅱ》、《冰风谷》、《博德之门Ⅱ》、《英雄无敌Ⅳ》、《魔法门Ⅹ》等都是不可多得的佳作，代表了欧美角色扮演和策略类游戏的最高水平，在游戏品质上无可挑剔。A

7.玩家反映：在各大游戏论坛上，绝大部分玩家的意见都集中在第三波汉化速度太慢，不能做到与国外同期上市，而对于第三波代理游戏内容的讨论则相当激烈，由此可见玩家对第三波游戏产品的钟爱。A-

综合评价：87

【奥美电子（武汉）有限公司】

AEC 奥美电子



奥美电子（武汉）有限公司从事各类多媒体产品的制作、生产、销售；相关软件的开发、编制；国外最新软件产品的销售代理及汉化（包括相应的程序）服务；建设互联网专业目标网站，开展互联网商务和信息服务。1996年至2002年，奥美先后引进了《星际争霸》系列、《暗黑破坏神》系列、《魔兽争霸》系列、《反恐精英》等经典游戏作品。

1.2002年度代理产品约10款，单机游戏客服人员8人，产品普遍定价为68元左右。

2.汉化水平：奥美代理产品的汉化基本能做到及时和准确，由于暴雪公司本身的要求，奥美代理的大部分暴雪产品都无法进行内核汉化，而只是采取附加汉化包的形式，虽然产品安装汉化包之后与内核汉化并无太多区别，还是给消费者造成了麻烦。奥美电子的市场部人员告诉记者，奥美正在与暴雪公司洽谈，争取在以后的产品中采用内核汉化。B

3.产品的硬件水平：奥美电子的市场部人员在接受记者采访时说，优质的产品是以高昂的版权金作为代价的，尤其是要做到与国外同期上市，在版权金上的投入就更高。所以奥美代理产品的价格通常较国内同类产品略高，有时无法给人以物有所值的感觉。比如288元的《魔兽争霸Ⅲ》豪华版中，赠品略显单薄，游戏的原声CD音质也时常出现断断续续的状况。奥美代理产品的豪华版外壳通常采用拉页包装，显得精美、有质感。B-

4.客户服务水平：除了通常的电话和E-mail服务外，奥美还设立了会员制，购买奥美产品的消费者可以成为奥美会员，在以后购买奥美代理的游戏时便可以获得优惠，同时奥美电子还为会员定期发送电子会刊，提供新产品的介绍和游戏秘技、疑难问题的解答等，为消费者带来了切实的方便。不久前由于内部调整，奥美暂时取消了北京地区单机游戏客服部，目前尚未恢复。B

5.产品宣传推广活动：2002年奥美的市场推广相当活跃。除了"《异形》全国征文大赛"、"网球精英征求形象大使"、CS枪模手绘比赛等活动颇具特色外，在电子竞技方面更表现不俗。4月份与长城宽带合作的"美年达"杯CS大赛和7月与CBI联手举办的"显亮无敌"CS大赛都在全国引起较大反响，与《大众软件》联合举办的《魔兽争霸Ⅲ》有奖征文更受到本刊读者的一致好评。A

6.游戏本身的品质：奥美2002年代理的产品几乎皆出自名门雪乐山和暴雪，而这两家公司的游戏产品即使在欧美游戏市场也是顶尖的作品。被Gamespot评选为2002年度最佳游戏的《魔兽争霸Ⅲ》更是整个2002年游戏业界的巅峰之作。但除了《魔兽争霸Ⅲ》和《地球时代》，奥美代理的其他产品虽然品质并不逊色太多，却因为不符合国内玩家的口味而未能引起足够的关注。A-

7.玩家反映：奥美代理的产品许多都是家喻户晓的大作，所以各大论坛的讨论也热火朝天。同时玩家对奥美代理产品的质量也褒贬不一，除了这些大作受大量伪正版的影响之外，产品本身也确实存在一定问题。比如包装不够精美，说明书印刷较为粗糙，赠品做工不够精细等。B

综合评价：82

【北京智冠科技电子有限公司】

智冠电子



作为最早进入内地的台湾省知名游戏公司之一，北京智冠科技电子有限公司无论在行销渠道、市场宣传手段、产品定位上，都做得非常出色。由于受到单机市场整体萎缩的影响，在2003年第一季度，该公司没有发售新的单机游戏产品，而2002年中的《三国群侠传》、《第七封印》、《阿玛迪斯战记》、《天龙八部》是其产品中影响力较大的几款。

1.2002年代理产品数量27款，客服人员2人。智冠公司的价格体系一直坚持低价位的原则，2002年单机正版游戏产

品的平均价格为35元，较2001年的平均价格有了进一步下降。

2.汉化水平：其主要产品均为台湾省开发后进行简体语言版本的转换，因此在字符转换的过程中没有发现明显的问题，其中玩家反映比较集中的问题是部分游戏在转换内码后，进行简体中文游戏时无法为角色用简体中文拼音输入法命名，如《三国群侠传》等。但同样的问题也反映在其他公司代理的由台湾省游戏公司制作的中文游戏上，不能不说是个遗憾。B

3.产品的硬件水平：由于拥有众多的游戏产品，因此北京智冠科技电子有限公司的游戏包装非常统一，多数游戏产品都采用彩色说明书+DVD包装（封面贴有防伪标志）这种形式。盘片印刷质量也比较好，据该公司市场人员介绍，智冠公司的产品包装都由长期合作的固定印刷厂、压盘厂制作。A-

4.客户服务水平：智冠公司的单机游戏客服人员虽然只有2名，但在半年内，记者（采用匿名、不暴露身份方式）打过的几次服务电话中，都得到了很好的解答。010-62983157的客服人员从声音上判断均为男性，他们都很客气，对于记者提出的几次关于游戏光盘加密无法正确读取均做出了详细的解答，在2002年暑期，对于《三国群侠传》许多支线任务、人物限制数值条件等诸多专业游戏问题均做出了令人满意的解答，是本次调查中非常出色的。A

5.产品宣传推广活动：在产品宣传推广上，北京智冠公司的做法有别与其他单机代理公司，即很少组织大规模的市场活动，主要集中在与其有着关联关系的3本游戏媒体中进行宣传，由于该公司的产品定位主要为中文武侠角色扮演类游戏，因此在1999年至2002年，这种独特的宣传手段取得了一定的市场效果。在2002年，该公司依然坚持这种宣传手法，没有进行其他大型市场行销活动。B

6.游戏本身的品质：北京智冠科技电子有限公司产品定位为中文游戏，因此并不进行其他欧美游戏的代理行销，其产品拥有固定广泛的消费群体。但在众多的产品中，仅有个别游戏代表了现今中文RPG游戏的最高水平。B-

7.玩家反映：官方论坛玩家反映比较集中的问题主要为由于部分游戏产品采用光盘加密后所带来的无法使用、异常退出等。据智冠公司市场部的一位先生介绍说，目前由于光盘加密技术对于碟片的质量要求非常高，而智冠公司选用内地目前最高标准的碟片也不能保证100%达到要求，同时安装了虚拟光驱软件、光盘自动识别播放软件也会造成游戏无法正常使用的情况发生。这类问题也集中在一些原装品牌PC机上。官方论坛的另一类问题主要是具体游戏进行中无法通过某些地点、场景等，对此，智冠公司在接受记者采访时说，此类问题主要是由于游戏本身的Bug造成，目前智冠公司代理的中文游戏是由众多不同的制作公司所研发的，在制作水平、制作周期上都存在差异，因此一些受关注程度较高的知名游戏制作公司制作的产品在程序的严谨度、解决问题的速度、更新补丁的推出等表现上要更优秀一些。B

综合评价：85

【寰宇之星】



1.寰宇之星2002年度代理产品约16款，单机游戏客服人员5名，寰宇之星本着价格适度和满足用户需求的原则，每款产品的价格都保持在50元左右。

2.汉化水平：寰宇之星对几款繁体版游戏都进行了简体化，该公司在繁转简的工作中对语法、用语的差异，如倒装句、标点符号、同一事物的不同名称等都进行了简体化处理，这些繁转简的工作涉及到游戏中、游戏手册和外包装等多方面。由于其代理发行的游戏里没有外文产品，因此不能全面地体现该公司的汉化水平。B-

3.产品的硬件水平：产品包装和盘片质量都尽量保持跟海外产品的同等水平，并且在价格不变的前提下尽可能多地提供给用户利益，如在《轩辕剑肆》（豪华版）中包含了《轩辕剑》的一代和二代。在首批发售的产品中寰宇之星几乎都提供了精美的赠品给玩家，如在前两万套发行的《风色幻想Ⅱ》的包装盒里放置了有趣的扑克牌游戏和精美的金属CD盒，在《三国群英传Ⅲ》（豪华版）中还提供了铜制的青龙偃月刀等。A

4.客户服务水平：寰宇之星公司的客服人员平时是5人，在春节期间仍能保持3位客服人员为玩家服务。该公司本着客服人员只用来处理个别性问题的原则，对于一些大众化和普遍的问题采取及早主动出击的办法，比如通过网络和各经销商将大众问题的解决方法传递给用户，用户在使用游戏产品时出现的问题能得到提前和及时解决。A

5.产品宣传推广活动：寰宇之星在去年举行了大富翁新闻发布会、《三国群英传Ⅲ》上市活动、《圣魔争霸》发布会照片、千人玩家见面会等多个宣传推广活动，而"八级风暴"、"秋日狂想"等一系列促销活动也对产品的发布和推广起到了很大的促进作用。A

6.游戏本身的品质：在2002年网络游戏的冲击之下，单机游戏市场急剧萎缩，寰宇之星仍然能在单机游戏市场中做出骄人业绩，其原因是该公司的许多产品如《轩辕剑》系列、"仙剑"系列、《大富翁》系列、《三国群英传》系列、《新绝代双骄》系列和《圣女之歌》等都是知名度很高的单机游戏，这些游戏品质优异，并且对于很多的玩家有深厚亲和力。因此这些单机游戏产品在市场上取得了较好的成绩。A

7.玩家反映：由于寰宇之星发行的游戏产品基本为中文产品，其背景和文化气息对中国玩家极具吸引力，所以玩家的反映很热烈。该公司的官方论坛注册会员已经达到18 100多人，并且仍在以每日上百人的速度递增。论坛内部一片热火朝天，玩家之间互相鼓励、彼此解决问题，其乐融融。A

综合评价：93

【美国艺电】



一提起EA就让大家联想到精彩刺激的体育游戏，在这个领域EA确实已经做到了翘楚的地位。

1.EA在2002年度代理的产品约10款，单机游戏客服人员4名。EA根据中国的消费水平将定价保持在60元左右，让大部分玩家能玩上EA的优秀游戏。

2.汉化水平：EA的游戏汉化都在美国原厂进行，汉化水平很高，玩家十分满意。比如记者询问一位正在攻读二战历史的研究生朋友关于《荣誉勋章——联合袭击》的汉化水平时，得到的回答是："很专业！"。A

3.产品的硬件水平：EA不惜成本将产品的包装做得十分出彩，盘片质量也很令人满意，唯一不尽人意的是EA在中国上市的所有产品几乎都没有玩家所喜爱的赠品。B

4.客户服务水平：EA的客服电话很容易打通，其客服专员水平过硬，将记者询问的关于游戏与计算机系统、游戏与计算机硬件和游戏进行过程中的问题都回答得令人满意。但个别客服人员有些不尽人意，遇上难解的问题需要求助其客服专员。B

5.产品宣传推广活动：2002年中旬，经EA公司北京办事处授权，使用《FIFA2002》游戏软件进行了第一届电子足球全国冠军赛暨中央电视台"球迷世界杯"游戏高手选拔赛，这场比赛使电子竞技活动在中国踏上了一个新台阶。记者也希望EA公司能在中国更多地举办类似活动，使电子竞技能够像体育竞技一样红遍中国。B

6.游戏本身的品质：EA确实是大牌游戏公司，所生产出来的产品没有让玩家失望过，其体育游戏更是无数游戏兼体育爱好者的最爱，该公司严谨的作风更是让游戏很少出现Bug。A

7.玩家反映：体育游戏爱好者始终是EA公司的忠实用户，网上有很多该公司游戏产品的专区和论坛，尤其以《FIFA2002》的论坛很多，人气也很旺盛。A

综合评价：89



【北京天人互动软件有限公司】



从2001年成立之初，天人互动的产品定位就非常明确——代理国外优秀知名单机游戏产品，这一宗旨体现得十分突出，从与SEGA公司的合作到Interplay、id SOFTWARE、Eidos等公司重量级游戏产品在国内的发售，可以说天人互动从代理游戏产品的品质上而言的确非常出色，几乎囊括了2002年度欧美游戏作品中的绝大多数知名产品。同样由于受到单机市场整体萎缩的影响，在2003年第一季度，该公司的市场策略也进行了进一步调整，今后将在保证原有单机产品品质的同时，在总量上进行调控，而《魔剑》等网络游戏的运营将是该公司2003年市场策略的重点。

1.天人互动2002年代理产品30款，客服人员3人。在价格定位上充分考虑了中国玩家的实际经济情况，包括几款代理权利金很高的国外游戏大作也没有超过百元，多数游戏产品的定价均保持在49元左右。

2.汉化水平：由于天人产品的代理独特性，游戏汉化是一个很重要的衡量指标。在多数天人公司汉化的游戏产品中，基本做到了语句的"信、达、雅"，类似《无冬之夜》等涉及"龙与地下城"规则较多，专有名词较多的游戏，天人互动公司也能够聘请一些资深游戏玩家或游戏小组进行协调汉化。但2002年发生的"《上古卷轴Ⅲ——晨风》汉化事件"还是在玩家中造成了很大负面影响，推向市场的该款产品中汉字错位、英文与汉字共存、词语莫名奇妙等明显错误较多，使得消费者纷纷认定这是一款"半成品"，其后天人公司推出了修正补丁，并在后续产品中对汉化问题给予了高度重视。B-

3.产品的硬件水平：在众多的游戏产品包装中，《无冬之夜》采用金属盒包装在国内同类游戏产品包装中格外抢眼，其高昂的成本、精美的感观效果获得了玩家的赞誉，相比并不高昂的99元销售价格，收藏价值显得非常高。该公司的其他游戏产品采用了比较统一的DVD盒标准包装，封面的印刷格式非常统一。部分重点产品使用彩色说明书并附加地图、攻略指引等形式，其他多数产品为黑白说明书。A-

4.客户服务水平：天人互动公司的单机游戏客服人员有3名，记者拨打了游戏正版产品说明书提供的010-84975388转167、168、169三部客服电话，并分别就游戏内含正版游戏唯一认证码、《无冬之夜》简体中文版何时上市、游戏如何进行等难度不同的游戏问题进行了咨询，3个问题中，有两个得到了令人满意的解答。B

5.产品宣传推广活动：天人互动的市场宣传手段可谓匠心独具，记得在美国发生"911"事件后，结合《闪点行动》的上市档期，该产品的海报及宣传定位中"反恐"色彩颇重，主题宣传语"向恐怖分子宣战"给玩家留下了深刻的印象，结合市场时机辅以成功的宣传，使此款游戏成为该公司单机游戏产品中销量最高的几款产品之一。此外，为配合推广游戏产品《重返德军总部》而推出"天人互动拍摄首部游戏电影"的概念新闻更是吸引了媒体和玩家的关注。随后天人将这一概念延伸化，继续拍摄了第二集作品，并在2003年举办"全国游戏电影制作大赛"，这些市场行销宣传手段极具创新。在电子竞技领域，天人互动与方正电脑、矽统显卡等知名硬件厂商也进行了积极的合作，举办了多场以推广电脑设备、游戏产品为目的的游戏竞技比赛。A

6.产品本身的品质：天人互动的游戏全部代理自国外游戏公司的游戏产品，产品代表了欧美单机游戏的最高水准，其产品的消费群体为喜好欧美游戏的玩家群体。A

7.玩家反映：由于天人公司代理的游戏产品均为国外知名游戏产品，因此在游戏制

作上水准很高，单纯由于游戏制作因素导致的游戏死机、无法正常运行等情况很少，玩家反映的部分问题主要分散在各款游戏中的游戏通关技巧上，也有一部分问题是游戏汉化后所产生的。B

综合评价：85

新天地互动多媒体



1.新天地互动多媒体2002年共代理了十余款游戏产品，其代理高峰为2002年9月，一个月就代理发行了6款游戏。从总体上看，新天地代理的游戏都很适合我国国情，除了代理几款欧美著名游戏大作（如“盟军”系列）外，其他引进的均为日式游戏，对于国内玩家来说，这些日式游戏非常容易接受，其唯美的游戏画面和曲折有趣的游戏情节吸引了许多玩家，尤其是女性玩家的注意。

2.汉化水平：由新天地引进发行的游戏绝大多数都进行了汉化，尽管有的产品汉化速度不尽如人意，但其汉化水平无可挑剔，所谓“慢工出细活”。在新天地的汉化产品中没有那种错字连篇、辞不达意、译名混乱以及漏译、乱码等Bug出现，因此我们可以认为新天地的汉化水平一直保持了较高的水准。B

3.产品的硬件水平：从产品的硬件品质上看，新天地代理产品多采用精品包装，包装盒覆膜或采用烫银处理，到2002年8月开始采用环保新包装。游戏说明书印制精美，除了最基本的游戏说明外，有许多说明书还包含游戏攻略、原画设定集等增值内容。在豪华版包装中还包含了许多有趣的游戏周边赠品，游戏盘片也很少出现质量问题。A

4.客户服务水平：新天地公司有市场部、技术部和销售部同时协作进行客户服务。服务方式包括客服电话、客服传真、客服电子信箱、客服邮政信箱、公司官方网站客服论坛及新浪网新天地专区客服论坛，经过抽查，公司客服人员的职业素质是合格的。A-

5.产品宣传推广活动：在2002年第一季度，新天地推出了“日本潮”系列产品主题活动，玩家可赢取XBOX、PS2及MP3等丰富奖品，有效扩大了日式游戏在国内玩家中的影响力。此后每发行一款新产品都能及时发布广告展开推广，因此在产品推广方面新天地公司做得比较好。A-

6.产品本身的品质：新天地代理发行的游戏大多均为著名游戏作品，在引进前就已经拥有一定的文化背景和影响力，游戏的娱乐性强，在故事情节上也同样丰富（如大受国内玩家欢迎的《双星物语》）。B

7.玩家反映：从玩家对新天地的反应来看，评价的基调是正面的，有许多玩家能够提出有建设性的意见和建议，还有许多玩家针对新天地的游戏产品展开热烈的讨论，因此我们认为玩家对新天地公司代理游戏的评价是很好的。A-

综合评价：86

上海育碧



1.上海育碧2002年共代理了超过30款的产品，包括著名的《生化危机》系列和《猎杀潜航》系列的最新版本等。**公司专职客服2人。**公司代理的产品根据游戏本身的质量以及产品设定的程度，采用符合主流市场的心理价位。**基本控制在49元和69元两个档次。**

2.汉化水平：育碧引进的国外游戏基本上都汉化了。汉化字体规范、美观，字体通常较大（如《生化危机》系列），易于观看。汉化水平很好，未发现有错别字及用辞不当现象。A-

3.产品的硬件水平：产品硬件质量的投诉率低于3%，包装盒、说明书规格统一，盘片质量很好，说明书编制得很详尽、具体，能够给予玩家全面、准确的指导，但一般没有额外赠品。A-

4.客户服务水平：除了专职客服，产品经理也会临时解答用户问题。记者就《驱逐舰指挥官》和《猎杀潜航Ⅱ》的联线问题向客服咨询，客服人员能够提供合理的解决建议，服务态度很好。A-

5.产品宣传推广活动：育碧在产品的宣传推广上，一直采取比较低调的态势，主要是通过及时发布新产品广告及新闻消息来宣传自己的产品。B

6.产品本身的品质：育碧代理的游戏涵盖了动作、体育、策略、冒险等多种风格，为玩家带来了丰富多彩的游戏产品，其中也不乏精品。其代理的产品虽然没有如《魔兽争霸Ⅲ》这样的顶级大作，但也具有相当高的知名度和可玩性。B

7.玩家反映：从玩家论坛上看，玩家对育碧出品游戏的态度是支持的，基本上没有不满的表示，有许多玩家提出自己的问题在论坛上与其他玩家相互交流，还有一些玩家提出了自己的意见和建议，态度的基调是积极的。A-

综合评价：87

2002年度最佳单机游戏代理公司：寰宇之星软件有限公司

根据本刊的《2002中国电脑游戏产业报告》显示，2002年国内代理游戏共302款，比2001年仅增加了4.1个百分点。面对2002年国内单机游戏主流市场持续严重低迷的状况，不少游戏公司本身只能做好自己的份内事，在符合商业操作规范的前提下，尽量以较低的价格为用户奉献高品质的世界级游戏。比如专精于汉化龙与地下城规则游戏的第三波软件、为我们带来大量日式唯美风格游戏的新天地互动多媒体等等。但却有一家公司，在短短一年之内迅速发展为国内最有实力的代理游戏厂商，并且以代理精品中文游戏的策略与国内玩家的口味找到了切合点，在市场上取得了巨大的成功，获得了玩家的一致好评，这就是寰宇之星软件有限公司。最终，在对每一个评选项目进行仔细考量之后，参与评选的绝大多数编辑都把自己的一票投给了寰宇之星。

其实在做出选择的时候编辑们也煞费心思，比如在游戏的汉化上，虽然天人互动、第三波等游戏公司在汉化周期、汉化质量上存在着细微的缺憾，但这些公司代理的都是欧美的大作，在汉化的难度上与台湾省的繁体版游戏转为简体不可同日而语。所以我们希望玩家在批评的同时，也能体谅他们工作的难度并给我们自己的游戏公司足够的鼓励。

单靠一家公司或者几家公司并无能力改变大环境，我们衷心希望2003年中国的代理公司能够为国内玩家奉献出更多精品游戏，也希望广大玩家为这些公司提供更多、更有力的支持。

【2002年最佳网络游戏运营公司】

■主笔 古留根尾·我我神
执笔 生铁 海蛰

尽管就个人而言，我并不愿意承认这一事实，但现在的确是网络游戏的时代。

要负责一款网络游戏在市面上的投放，实质上是很讲究的事情。假如一款单机游戏做得差劲，那么我们可以尽情地斥责它的品质，并质疑发行公司的眼光和品味。而且，这种评判虽然也仁者见仁，智者见智，但最低限度上，大众的意见还是能够一致的。

然而情况到了网络游戏这里，就截然不同了。在这种特殊的游戏形态中，玩家和玩家之间的交流成了最为重要的决定因素。因此是否能够给他们提供一个合适交流的场所以及手段，基本上才应该是网络游戏是否优秀的准则。而另一方面，我们玩家群的整体水平，又决定了他们在游戏中的行为，因此也许对你来说一款充满着欺诈、不信任、无意义的争斗和低级趣味的作品，对那些对了胃口的人来说，却是现实世界和社会的忠实表现。

因此，在对网络游戏运营公司的评选中，除了考虑游戏是否受绝大多数人欢迎之外，我们也不排除所谓的基数定律。假如认为在游戏中巧取豪夺无可厚非的人比遵守游戏规则的玩家要多，我们是不是能说这款网络游戏就在玩家群的定义上出错了呢？我们将尽量不为“大多数人”这一极具诱惑力的字眼所打动，而是会从各方面进行考量。它们将包括：游戏同时在线人数、注册人数、收费方式和收费价格、游戏更新与维护、服务器数量、产品所占市场份额以及营运额等客观调查部分，还有游戏画面、游戏界面、游戏操作性、背景内涵、客户服务质量、用户口碑以及合作伙伴口碑等主观调查部分。不过，要想跻身于这个侯选名单的网络游戏运营公司，首先在市场上必须得到大部分人——包括用户群和合作伙伴在内的一致好评，其运营业绩在行内占据主导力量；其次它在选择游戏上必须要有独到的眼光，能够作为经销战略的典范；自然，最为重要的一点，在整个运作和营销链上，这些公司都有过人的成绩。

【智冠】

智冠科技股份有限公司
Soft-World International Corporation

智冠负责网络游戏运营的是游龙在线，该公司2002年有两款自制网络游戏面市，代理游戏并不在公司的运营方向之内。这两款游戏是《金庸群侠传Online》和《三国演义Online》。

· **同时在线人数**：《金庸群侠传Online》有9万多人，而《三国演义Online》则是3万；平均在线人数方面，公司的说法则是，在中国大陆并没有对这两款游戏进行登记，因此他们无法得知游戏的平均在线人数。

· **注册人数**：同样是公司的调查结果，《金庸群侠传Online》的注册人数为“上百万”，而《三国演义Online》则连个虚数都没有，为“不知”。但根据台湾省的数据显示，中国内地《金庸群侠传Online》会员有250万，最高同时在线人数95 600人；《三国演义Online》会员70万，最高同时在线人数27 000人。出奇地详细。

· **收费方式和收费价格**：两款游戏均相同。500点的点卡，每小时扣6点，价格为29元。

· **游戏更新与维护**：官方的说法是“每日定时更新”。

· **产品所占市场份额**：没有数据。

· **服务器数量**：《金庸群侠传Online》配备服务器73台，《三国演义Online》配备服务器25台。

· **营运额**：至于所有公司都缄口不言的营运额，智冠的高层经理也不允许下属向外透露。而负责具体事务的调查对象，同样也不清楚确切的数字。

在游戏画面上，老实说，《金庸群侠传Online》和《三国演义Online》是最没有实力同其他竞争对手抗衡的。无论怎么看，两款游戏似乎都还只停留在SVGA模式低分辨率的早期MUD风格上。值得一提的是，这也是智冠旗下游龙在线的方针所在。尽管游戏的画面并不完美，但公司似乎明白人们大多数时候并不是以画面来决定游戏取向的。

因为武侠和三国题材一直是国人的软肋，所以几乎只要刺中了这样的要害，代理公司多少都会有所回馈。在对《金庸群侠传Online》进行评估的时候，必须还考虑到《金庸群侠传》的成功对这款网络游戏造成的影响。后者开放式的单机MUD模式确定了日后《金庸群侠传Online》的定位和走向，至少在经营策略这一点上，智冠是十分成功的。

而在背景剧情上，作为本土游戏的《金庸群侠传Online》和《三国演义Online》，较之历史架空的日韩网络游戏来说，更能吸引国内玩家。这也能从用户对公司以及产品的反映上能看得出来。全天24小时的电话客户服务，以及较为全面的线上服务，都是我们认为智冠能够跻身最佳网络游戏代理商评选行列的理由。

【九城】

第九城市在2002年并没有太多的作品面市，但单就《奇迹》(MU)一款游戏，它就能在市场上占据一席之地，也是不可小觑的。

·同时在线人数：游戏的同时在线人数，据称最高曾突破25万。

·注册人数：1200万。

·收费方式和收费价格：30元450点的点卡，可使用75小时。

·游戏更新与维护：在所有的调查对象中，是唯一一个提供了更新明细表的厂家。

2002年8月16日，最新韩文版0.68客户端本地下载；
2002年9月13日，《奇迹》内测游戏客户端发放(0.66版)；
2002年9月29日，《奇迹》公开测试客户端发放(0.68版)；
2002年10月10日，《奇迹》0.71版更新；
2002年10月25日，《奇迹》0.74版更新；
2002年11月9日，《奇迹》0.75版更新；
2002年11月12日，《奇迹》0.77版更新；
2002年12月12日，《奇迹》0.79版更新；
2002年12月24日，《奇迹》0.80版更新。

此外，还有2003年1月9日《奇迹》0.81版的更新，以及2003年1月28日《奇迹》0.85版的更新。

服务器维护方面，每周一9:30—12:30，第1、6大区例行停机维护；每周二9:30—12:30，第2、7大区例行停机维护；每周三9:30—12:30，第3、8大区例行停机维护；每周四09:30～12:30第4、9大区例行停机维护；每周五9:30—2:30，第5、10大区例行停机维护。

·产品所占市场份额：25%，这个数字的计算，是指公司统计在销售的当月游戏占整个游戏市场的份额，似乎很有说服力。

·服务器数量：《奇迹》服务器共10个大区，并且计划在不久后建立第11大区。目前数量总计1000台左右。

·营运额：同样，第九城市也不肯说出营运额的具体数字。但根据公司的说法，因为游戏是从2002年11月开始销售的，但根据国际审计规范，未消耗不能记入营运额，因此数据只能从2003年2月5日开始扣点算起。由于未满一个月，因此无法透露。

《奇迹》最大的优势就是在它的画面。无论是共同评比候选厂商的作品，还是市面上的其他网络游戏，都可以说在视效上要比《奇迹》略逊一筹。对于《奇迹》的评价，非官方有这样的说法，那就是在操作和游戏性上，《奇迹》和《传奇》并没有本质上的区别；但仅仅因为《奇迹》的画面，它就比《传奇》更有竞争力。

在游戏性上，《奇迹》的便宜也占得不少。类似《暗黑破坏神》的战斗让国内为数不少的暴雪玩家也将《奇迹》列进了考虑对象中。借图像技术的光，人物更换衣着和外观的也成为烦琐升级过程中的调剂，有了这一层动力的人们比在其他游戏中能忍受同样是单调的练功更长的时间，这是造成《奇迹》玩家众多表象的关键。

所有网络游戏代理商都无一例外大肆鼓吹的客户服务方面，第九城市也并非一无所成。在打击外挂使用时的对用户进行log扫描，以及客服小组为确认事实而进行的调查和取证，都证明《奇迹》不是单纯以画面取胜的游戏，而它受到的关注也并非和第九城市毫无关系。

【亚联】

亚联可说是在所有候选公司中游戏数量最多的一家。2002年已收费的网络游戏有《千年》、《红月》和《战场》三款，是以打大规模战著称的公司。

·同时在线人数：《千年》8万、《红月》2万、《战场》1万。

·注册人数：《千年》800万、《红月》400万、《战场》180万。

·收费方式和收费价格：《千年》月卡35元，点卡66小时25元；《红月》月卡35元，点数卡30小时10元；《战场》月卡35元、半月卡19元，点卡45小时45元、点卡120小时35元。

·游戏更新与维护：《千年》2002年更新2次，分别是《极乐洞》、《太极之章》；《红月》2002年更新3次，分别是《天空之城》、《众神武器》、《高校魔影》；《战场》2002年更新3次，分别是《2.153版》、《君临天下》、《圣诞版》。《千年》每天10:00—12:00停机维护(周六日除外)；《红月》24小时开机；《战场》周二及周五上午9:00—12:00进行停机维护。

·产品所占份额：15%。

·服务器数量：《千年》46组，《红月》13组，《战场》8组。

·营运额：为所有公司保密的条款，亚联游戏也守口如瓶。

一致公认的看法是，是亚联造成了目前网络游戏覆盖率如此之高的局面，或者换句话说，是亚联游戏的那些游戏勾勒出了整个市场的轮廓。其中《千年》作为最早的武侠图形网络游戏，不但具备无限制的PK功能，还能够让玩家创造自定义的武功，可以说是日后大多数网络游戏走向的引导者。也正是这种地位，决定了它不可能拥有过于鲜明的图像表现。

由于采用了亚洲三个国家：朝鲜、中国和日本之间的征战故事背景，因此凭借其武侠的主题很是能吸引国内玩家。然而在操作性上，《千年》却因为时间上的关系而吃了大亏。因为还是和早期的MUD游戏比较接近，所以在《千年》里进行买卖这样一种十分频繁的活动，也不得不使用像"@物品x[物品名称]"这样不方便的指令。在服务方面，没有游戏规则的情况随处可见，随意的PK和拼斗，逐渐从初期的新鲜感形成了后来的僵化局面。由于两极分化的严重，以至到了最后，《千年》开始被大多数玩家所

冷落。唯一所保留下来的，也许就只有这种对玩家间比拼的偏执爱好。

来自非官方的意见还认为，在《千年》大可以营造一个网络游戏榜样的那段时间里，客户服务这一重点却没有被当作需要认真考虑的重点。亚联游戏在客户服务方面的冷淡，被情绪化的玩家激化之后，便出现了GM一两个星期不见人影，投诉的问题三个星期没有得到解决的风评。速度缓慢的服务器和不定期的回档删档，也造成了亚联游戏早期游戏运营的失败所在。

在其后的《红月》和《战场》运营中，公司虽然吸取了部分教训，从以往棋牌游戏的思维定势里摆脱出来，然而除了形成了一种整体上的形象态势外，画面较为优秀的《红月》和中规中矩的《战场》并没有特别大的突破。尽管在客户服务等方面都有所改进，亚联最后所做到的，依然只是模式化了日后中上流网络游戏的规范：一定限度内开放的PK、门派和公会的组建、国战概念的确定等等。

【网星艾尼克斯】

一款受绝大多数人欢迎，以至于那些看起来线条粗糙的人都会被它吸引的游戏，其成功因素显然不能仅仅归于游戏本身的优秀。

- **同时在线人数**：游戏最高同时在线人数15万人以上。
- **注册人数**：800万。
- **收费方式和收费价格**：点卡，平均0.5元钱/小时。
- **游戏更新与维护**：每周均有更新，平均3-4个月推出一部资料片。
- **产品所占份额**：不好估计……没有权威部门的数据整理。
- **服务器数量**：12组约1 000台。
- **营运额**：被视做商业机密。

同样是Enix的作品，分为两家公司进行代理，《魔力宝贝》同《石器时代》的火并实在叫人觉得很不是滋味。而时间上的延续，使得《魔力宝贝》不但吸取了Enix多年制作《勇者斗恶龙》系列经验，也在《石器时代》身上明确了网络游戏开发的走向。因此，在这一层上，拿网星和华义来做单纯的比对，未免就有失偏颇了。

在服务和硬件设施上的改变就是很好的例子。相比《石器时代》经验不足的客户服务，《魔力宝贝》显然要谦逊了很多。服务器质量的提升和逐渐的稳定，让玩家开始渐渐冷静，因此在网络速度上的部分问题，也能很快得到人们的原谅。24小时在线的GM和三天回复E-mail的问题解决速度，都是《魔力宝贝》如此受欢迎的原因之一。包括简洁且饱满的客户端和补充包，都让因为其他网络游戏名目繁多的包包卡卡烦恼不已的玩家倍感方便。

但这还不是《魔力宝贝》普及度异常广泛的原因。很难想象一个以卡通风格为主的游戏，也能吸引30多岁的男性玩家。一般的看法是，《魔力宝贝》是适合情侣一同玩的游戏，因此单纯轻松的格调能很容易地就抓牢厌烦了反复修炼的用户群。它的职业划分和设计，比《石器时代》要严谨得多。此外在外挂方面，游戏的控制做得比较出色，以至于相比起各种修改程序端的软件而言，现在来看变速齿轮的使用，几乎都变得情有可原起来。

【华义】

华义国际的《石器时代》，和网星Enix的《魔力宝贝》出奇地相似，但两者的市场受欢迎程度却有着天渊之别。

- **同时在线人数**：最高25万，平均在线人数15万。
- **注册人数**：839万。
- **收费方式和收费价格**：点卡，6点/小时，0.3元/小时。
- **游戏更新与维护**：平均4个月更新一次，维护频率为每周2次，每次均在1小时之内。
- **产品所占份额**：根据“天府热线杯”2002中国网络游戏产业调查报告2002年全国网络游戏市场总量为9.1亿，以及该公司2002年总营业额2.8亿推算，其产品在整体市场所占份额为30.77%。十分尽责的一份调查回复。
- **服务器数量**：1 200多台。
- **营业额**：让人惊讶的是，华义透露出了他们的营运额为2.8亿元人民币。

《石器时代》的画面风格极其讨巧。假如一款游戏注定只是面向底层，那么它也就用不着在过于精细和复杂的画面上花费成本。也许256色实在叫人难以相信，但对于卡通来说，256色已足够塑造让女孩子们心动不已的游戏世界了。

也正是基于这样的趋向，游戏的操作也是深得人心的简单。包括界面在内，整体上《石器时代》都秉承着简洁、淳朴、一目了然的特点，极适合低层次玩家上手。也正是因为这一玩家群的数量众多，《石器时代》不得不用不断的资料片来补充不够充足的实际内容。我们所看到的，就是华义国际一个又一个地不断推出补充包、更新版和各种各样的Patch。虽然难免给人一种看上去杂乱而慌张的感觉，但就运营商而言，华义国际做得很不错。

从整体而言，《石器时代》应该十分成功。但因为是开先河者，它的存在无疑在给后来同样风格的《魔力宝贝》铺路。尽管抓对了销售对象，但身为第一个吃螃蟹的人难免会有这样那样的不足和考虑不周。这一点是运营商无论怎么努力都无法避免的。因此即便《石器时代》引领了该类网络游戏在国内的风潮，但它还是没有成为最出色的作品。也许按照用户的意见，在外挂的管理上更为严格一些，保持不错的客服质量，它能在市场上占据更高的地位。

【盛大网络】

《传奇》，尽管现在已不叫这个名字了。无论人们对这款游戏以及其代理商是否各执一词，光就知名度这一点上来看，它多少也算是众所周知——且不论风评是好是坏。

- **同时在线人数**：最高70万，平均45～50万。
- **注册人数**：7 000万。让盛大引以为傲的一个数字。
- **收费方式和收费价格**：30小时秒卡9元、120小时秒卡35元、月卡35元。
- **游戏更新与维护**：现在已叫做《热血》的《传奇》，正常更新维护一般一个月一次，维护时间大约在10分钟左右；特殊情况比如电信调整、新版本更新可能会有具体的时间。
- **产品所占份额**：《热血》传奇目前同时在线用户数量超过45万，注册用户7 000万，是目前网络游戏中最庞大的。
- **服务器数量**：总共56个区，300多组服务器，服务器数量超过3 000台，随着用户增加，服务器数量还将不断增加。
- **营业额**：没有透露。

官方口径有时候是很有意思的。他们认为，《传奇》作为第一代网络游戏，玩家对游戏技术与画面的要求并不像游戏本身发展得那么快。因此2D游戏占据了很大的市场，而《传奇》则依靠长期的开发和运作，在内容上已比较丰富。当然，有些技术瓶颈，比如略差的画面和服务器端的漏洞还是不可避免的。

而实际上，《传奇》的画面还是差强人意的。游戏在画面分辨率和材质表现上，都属于2D游戏发展后期比较不错的作品。假如你对韩式网络游戏在界面上那两个缺乏新意的大球不介意的话，那么《传奇》上手还是比较容易的。除了有部分动作生硬，以及视觉效果上的粗糙外，从外表上看，《传奇》身为一部中等作品并不为过。

至于可玩性和背景内涵上，这才是容易让玩家丧失理智的重要导火索。厂商的意见是，《传奇》在本身剑与魔法的概念上逐渐引申一个武侠和江湖的概念，对于中国玩家来说武侠会比龙与地下城更有吸引力与亲和力，并且从市场热度来看武侠背景游戏还未饱和，所以传奇的仿武侠背景还是比较成功地吸引了大部分人。但事实是，《传奇》之所以被许多人直言不讳为差劲的游戏，就是在于它在内部塑造上的苍白。因为没有什么具体的内容，整个游戏世界就无可避免地陷入了PK和互相抢夺的恶性循环中。大部分人无法忍受这种缺乏绅士精神的野蛮作风：持重凌寡、欺软怕硬、拉帮结派……而有更多的人则对上了胃口，并不认为个人素质的低下会对社会性和人文性造成什么大不了的影响。因此，一部分用户表示《传奇》是部并非十分出色的作品，而另一部分则觉得纵情享乐没有什么不好。

只有在客服这一点上，盛大公司没有值得挑剔的地方。很多人因为《传奇》的品质而同时贬低了上海盛大的成绩。在合作伙伴的口中，盛大相当强势，而且投资价值丰厚。以服务为口号的公司，专门为帐号盗用的事件开设了周全的服务流水线。他们保证了玩家最大限度不受利益损失地要回丢失的帐号和密码。而我们实地的采访也证明，盛大《传奇》客户服务部只有6部服务电话的传说并非属实。毕竟，要想伺候好7 000万注册用户，并不是谁都能做到的。Actoz的评价就很能说明问题：尽管双方有了难以弥补的裂隙，但它依然承认盛大是家优秀的网络游戏运营商。

最终的指向

“最佳”这个前缀，最终将指向的运营公司，也许将为很多人所不齿。但很多具有强烈说服力的证据告诉我们，它必须为整个业界承认，在网络游戏的运营上，拥有旁人所无法企及的能力和手段。而我们，也不得不指出，这家公司，也许并不是所有同行的典范，但至少在行业里已经竖立下的形象，就值得人们认同。

我们将2002年中国最佳网络游戏运营公司颁予上海盛大。尽管在“黑客事件”、“私服事件”、同Actoz公司的决裂等方面，盛大被认为是蓄意炒作的行家里手，可2002年度，它的成绩有目共睹。《传奇》作为玩家最多，服务最全面的网络游戏，其本身时常为人们矛头所指，也就说明了它的影响力所在。

毕竟，7 000万用户的水份再多，它还是有一个依然叫人咋舌的底线。

新闻狙击



西山居新任总经理 张志宏

西山居全面转向网络游戏

本刊记者 鸦嘴兽

"西山居2003年将彻底放弃单机游戏业务，全力进军网络游戏市场。"在金山公司那间摆满了各种奖牌的采访会议室里，张志宏斩钉截铁地对记者说。"新的金山数字娱乐有限公司将在近期正式成立，我们的目标是在2003年取得稳固的基础，到2005年收入过亿。"

2003年年初，西山居传出消息，曾担任过智冠北京公司总经理并拥有华彩软件公司工作经历的张志宏接替董波，出任这家在大陆历史最悠久的国产原创游戏研发部门的总经理。同时，被誉为"剑侠之父"的裘新因《剑侠情缘网络版》迟迟不能交付测试而黯然离开金山公司。伴随着策略的调整，《中关村启示录2》、《剑侠情缘3》的开发也意味着将被无限期搁置。

金山公司总裁雷军在谈到西山居的问题时说：我们实际上从1998年就提出要搞网络游戏，1999年专门安排裘新对网络游戏作了长达半年的研究，网络游戏是金山战略的核心组成部分，总的方针是以自主开发为主，辅之以代理。

张志宏显然对西山居今后的发展很有信心，"金山公司董事会为新的金山数字娱乐有限公司一期就投入了2000万元人民币的资金"，"随着时间的推移，老牌的游戏厂商会逐渐发挥自己在研发实力和经验上的优势，这些都是现有的网络游戏代理商所无法比拟的。"

《剑侠情缘网络版》最初宣布在去年年底开始内部测试，但其后推出日期一拖再拖。"这主要是因为策划的工作量太大，超出了我们原来的预期"，刚刚担任西山居技术总监的赵青说。"我们打算严格按照Diablo II的模式设计这款游戏，同时加入了多达10个中国武侠门派以及五行的设定，因此整个游戏的体系非常复杂。"

张志宏当然清楚玩家对于《剑侠情缘网络版》的期待。"2月份我们会完成游戏的第1个测试版，4月5日推出第2个测试版，主要用于在内部测试单服务器的承受能力。5月1日的第3个测试版用于测试整个服务器群组的性能和效率。之后在5月15日，我们会发布最终测试版，展开有媒体参加的大规模内部测试。预计在6月1日开始公开测试。"

"金山当初与韩国在游戏代理合作上的失败给我们带来了很大的负面影响，不过西山居要么就不做网络游戏，一旦出手就要给玩家一个惊喜。"满面倦容的雷军用这句话结束了我们的采访。

附：张志宏简历

1992年毕业于北京大学法律系；
1994年加入智冠电子（北京）有限公司；
1995年底成为智冠电子（北京）有限公司总经理，期间建立了智冠在中国大陆的营销体系，推出了49元正版游戏，举办25元《风云》产品捆绑杂志销售等大型活动，使智冠成为中国大陆最大的游戏公司；
2000年6月加入华彩软件（北京）公司，期间负责通用软件的代理和市场销售，推出中国大陆第1款图形网络游戏《万王之王》；
2002年底加入金山软件。

《无尽的任务》中国前途未卜

本刊记者 鸦嘴兽

被誉为网络游戏王者的《无尽的任务》（EverQuest，以下简称"EQ"），在去年年底进入中国大陆市场之后却未能重现往日的辉煌，过于西化的背景设定和艰深繁琐的上手过程，迫使众多玩家望而却步。为此，索尼在线（SOE）负责国际事务的副总裁辛迪女士（Cindy Armstrong，以下简称"辛"）再次访华，本刊记者就读者广泛关心的问题对她和上海育碧的副总裁兰海文先生（以下简称"兰"）作了专访。

本刊记者： *自EQ在中国发布以来，众多玩家纷纷反映游戏操作复杂，上手困难。作为运营商，上海育碧对此有何考虑？*

兰： 我们已注意到这个问题，并开始同SOE探讨针对中国玩家的要求和特性对游戏作出适当修改的可能性。事实上这些工作正在进行当中，可以确定的是国内玩家不久就会看到我们发布特别针对中国市场的游戏最新版本。

本刊记者： *针对这款网络游戏，上海育碧将采取什么样的市场推广策略？*

兰： 我们已投入数十万元的资金，与全国各地的经销商和2500余家网吧合作展开"风暴行动"。从2月11日起，我们首先从重庆的40家网吧开始，由我们的工作人员向玩家推荐EQ，并免费陪同他们熟悉这款游戏。据我们调查，国内EQ的玩家平均在这款游戏上每天所花费的时间达到了3.8小时，这并不是一个很容易达到的指标，它说明EQ的可玩性还是非常高的。因此，我

们将在游戏中继续组织更多的活动，争取每天都有丰富多彩的活动为玩家创造更大的乐趣。同时，公司要求负责具体运作EQ的部门在今年二、三季度的市场推广计划中不要考虑成本，全力以赴在全国玩家当中继续扩大EQ的影响。我们在这方面的决心是不容置疑的。

本刊记者： *SOE有没有考虑过最坏的情况发生？也就是说EQ最终被证明确实是不适合国内玩家需求的网络游戏而面临失败。*

辛： SOE不会草率作出进入这个市场的决定，之前我们作了充分的市场调查，坚信这款游戏在中国一定能成功。当然由于这款游戏本身的特性，它对中国玩家来说可能的确显得有些偏难，因此我们对它是一种长线的期待，并没有奢望短期内就在中国市场上获得成功。

本刊记者： *SOE正在运营的共有几款网络游戏？*

辛： 在不久前还只有EQ一款，不过我们在2月11日发布了EQ的PS2版，几个月后我们将发布《星球大战——星系》（StarWars：Galaxy），这也是一款期待值非常高的网络游戏。

本刊记者： *SOE对于中国的网络游戏玩家有什么看法？*

辛： 中国的网络游戏市场是世界上最有潜力的，这里的网络环境发展很快，网吧和宽带越来越普及。在我看来中国玩家目前还比较适应韩国风格的网络游戏，对于像EQ这样的游戏需要手把手指导。但一旦他们进入了EQ的世界，就会喜欢上那里。因此我们的问题就在于如何把玩家带入这个世界。

本刊记者： *上海育碧运营EQ，是否意味着将在单机游戏方面有所缩减？*

兰： 虽然目前国内市场上网络游戏的势头非常迅猛，但我们认为单机游戏仍然有自己的生存空间，因此不会缩减单机游戏的代理和发行力度。今年我们计划引进的单机游戏主要有《鬼武者2》、《细胞分裂》、《雷曼3》、《代号XⅢ》和Far Cry等，其中预定于5月份上市的《细胞分裂》是我们全年最重要的作品，这款游戏已在欧美引起了巨大的轰动，我们期望它能在中国市场上取得超过10万套的销售业绩。

盛大网络自主研发新产品发布会暨关于盛大-ACTOZ问题说明会

本刊记者 生铁

2003年2月17日，上海盛大网络发展有限公司在北京长城饭店召开“盛大网络自主研发新产品暨关于盛大-ACTOZ问题说明会”。此次发布会吸引了各界嘉宾及新闻界百余人出席，令人瞩目的网络游戏产业链的各方代表悉数亮相，中国电信、微软（中国）、浪潮电子、连邦软件的高层分别代表了网络供应商、软件供应商、设备供应商和经销商，都表示对盛大的支持，并对盛大自主开发大型网络游戏产品获得成功的表示祝贺。此次发布会的举行，标志着中国网络游戏产业的成熟，以及各方在争取中国网络游戏产业合理、公正的发展空间问题上的一致立场。

盛大网络总裁陈天桥先生首先致词，他指出中国网络游戏产业正处于初期发展阶段，业内绝大部分企业包括盛大多是在扮演运营商的角色，不能掌握产品的核心技术和知识产权，这使得国外厂商不仅分走了巨额的分成费，更引致种种服务不到位、不遵守协议等事件屡有发生，中国网络游戏运营商的生存空间已然日益狭小。而此次ACTOZ事件凸现的就是这种生存性危机；同时，如果运营商无法解决此一生存性的危机，产业也无法获得足够的发展空间。发展空间的获得，就要求运营商有效的介入研发领域。他强调，盛大推出自主研发的新产品，不仅是盛大发展的新起点，而且，它的推出在业界所有同仁的支持下，也必将成为一个新的传奇。

作为本次发布会的主角是定名为《新传奇》的大型网络游戏受到了与会者的普遍关注，该游戏提出了全新的“平行世界”的概念，即同时存在一个快意恩仇的武侠世界和一个丰富而平静的文明世界，并且两个世界可以互通，由玩家自由选择。发布会上演示的画面和新功能令人耳目一新，盛大副总裁瞿海滨先生强调，该游戏的许多功能都是盛大总结运营经验，充分吸取国内玩家的需求而开发的，具有鲜明的特色。特别重要的是盛大承诺——所有目前《传奇》的游戏用户都可以根据自身需求平移到新游戏中，由于具有完整的知识产权，新游戏的服务将得到强有力的保障。



说明会现场

包括国家文化部、新闻出版总署、上海市信息化办公室在内的网络游戏产业的各级主管部门官员也出席了本次发布会，他们对盛大取得的成绩给予肯定和鼓励，同时赞赏盛大处理ACTOZ事件所表现出来的冷静、克制的态度，对于盛大致力于自主网络游戏研发的方向给予充分的认可。他们的出席显示出政府部门对维护运营商合理权益、保护和振兴民族网络游戏产业的明确立场。



暴雪高层即将访华

在本期截稿前得到消息，美国暴雪（BLIZZARD）公司高层一行取消原定中国台湾省之行而于3月首次访问中国内地，其现任副总裁Bill Roper、公共关系总监Gil Shif，还有其母公司VUG（环球影视公司、雪乐山公司均为VUG的旗下公司）的高级代表将齐聚上海召开首次访华见面会。据悉此次会议与奥美电子、欢乐数码及第九城市竞标《魔兽世界Online》有关。下期本刊将对此进行后续报道。

中公网访《武魂》



2月24日本刊记者走访了中公网。就其1月28日正式开始收费的网络游戏《武魂》采访了中公网副总经理金霖辉。经他介绍，《武魂》目前有22组服务器，每组服务器支持1500人同时在线。注册用户3万人，最高在线人数4400人。该游戏的最大特点是采用动态捕捉技术制作的人物格斗动作，其战斗的爽快感在网络游戏中是不多见的，但目前的不足是任务系统较少。金经理介绍说，在从本月开始陆续更新的新版本中，新的任务、结婚仪式系统、轿子的出现、武器的改观等新元素将会使玩家兴奋起来。

再玩一遍吧，合金装备

确切的消息表明，KONAMI的动作游戏《合金装备2——物质》（Metal Gear Solid 2: Substance）PC版将在4月份推出。除了包括PS2版的《合金装备2——自由之子》（Metal Gear Solid 2: Son of Liberty）外，PC版还加入了更多的VR任务模式和BOSS生存战模式等。作为《合金装备2——自由之子》的加强版，《合金装备2——物质》尽管只是新增5个分支剧情，但依然会有死忠的玩家为其痴狂。

电信、游戏、网交会

三方面的联系已不仅仅只限于传统意义上的商业合作了。在本月展开的第7届国际多媒体技术与应用展览会上，由国研科技代理运营的网络游戏《科洛斯》作为网络通信的宣传品牌，定下了同北京通信公司共同推广ADSL的合作关系，同时也是由中国网交会联盟主持的展会，与中国电信和网通部门广泛合作的标志。

《无冬之夜》，再连

天人互动公司宣布的消息称，《无冬之夜》简体中文版终于制作完成，并投放市场。尽管在此之前人们对英文版的游戏已再熟悉不过，但大部分人表示对于这款具有网络游戏倾向的第3版龙与地下城游戏依然有热情。简体中文版针对繁体版的各种问题作了修改，去除了一些Bug。不过因为语言内码的问题，简体中文版无法登录英文版本搭建的服务器，天人互动公司因此特意搭建了简体中文版Internet服务器，以避免玩家无法进入其它语言版本服务器的问题。游戏容量为4CD，价格79元，并附赠城主执政手册一本。

〖《三国策 ONLINE》面市〗

最近，第三波软件(北京)有限公司代理的《三国策online》正式面市，这是国内第一款策略类网络游戏。《三国策Online》由台湾亘宇股份有限公司开发，体现三国时代智谋取天下，是一款半即时制网络游戏。与目前网络游戏市场所推的主导产品不同，《三国策online》主要针对爱好三国志和策略类的游戏玩家，玩法上以体现个人智谋为主导，不需要进行无意义的练功。

《天骄》角逐POLO轿车活动追踪报道之四：最后期限



所有在《天骄》中获得锦囊的幸运玩家，被抽选出的10名候选人中将在最后的《天骄》正式运营新闻发布会上产生《天骄》玩家代言人，并获得价值12万元的POLO轿车。所有成为候选人的玩家，天宏广告将支付来北京的往返卧铺火车票，以及在北京住宿费；成为代言人的玩家，每年将至少参加5次天骄安排中的公众活动；本活动所支付的劳务费用均为税前，需要玩家自行支付个人所得税；玩家可以放弃成为《天骄》形象代言人权利，但不得转让此机会；如果玩家删除获奖角色或者不能来北京参加抽奖，视同自动弃权。本活动由天宏广告请公证处全程参与公证。



电子游戏的生命值

■本刊记者 古雨梧尾·韩钦坤



虽然编辑们已陷入了网络游戏的迷魅而无法自拔，但世界并不因为你痴狂于《无尽的任务》或《仙境传说》就停止了一贯的步伐。就在4月的第一天，两大角色扮演游戏制造商Enix和Square，就要像史莱姆那样合成Square Enix这样一个大型联合辛迪加了。与此同时，由此诞生的Square Enix北美公司将取代EA的位置，接手所有日本母公司游戏的翻译、发行和市场工作，在3月的最后一天结束Square同EA自1988年以来长达15年的合作关系。

在官方说辞上，三方面都犹如身份体面的夫妻办理离婚手续那样：明智、冷静、不失风度、彬彬有礼。但私底下，人们并不认为这一桩联姻就是能让Square和Enix从此过上幸福生活的天作之合。自从上个世纪80年代起，Square的《最终幻想》和Enix的《勇者斗恶龙》系列，就在玩家和媒体的撺掇下有意无意地成了旗鼓相当的竞争对手。双方面的关系既矛盾又充满着相互之间的敬佩，这种微妙的局面同时也是日本角色扮演游戏市场持续长胜不衰，以至于形成同欧美风格完全不同一支的原因。很不幸的是，金钱上的好景似乎永远在日本这个经常被经济萧条光顾的国家长久不下去。无论是《最终幻想X-2》还是《勇者斗恶龙Ⅷ》，后面缀上的数字越长，主创人员的思维就越呆滞。当所有的噱头、三流故事情节、明星效应和广告炒作都被冷静地分析穿透，那么虚伪的外壳下，也许就只有向上点头鞠躬、向下颐指气使的阶级观念造成的成规墨守。因此4月1日来临时，我们所知道的只是Square和Enix终于结为一家亲的事实，至于传统上经常在这个大好时机发布新游戏消息的合并公司，为什么就新产品缄口不言，人们就不得而知了。假如不是无聊的恶作剧和开玩笑，4月1日的合并将带着惨淡的讽刺意味：以游戏业界、媒体舆论和主机玩家的名义，我在此宣布，Square和Enix正式结合。

而且这还是真的。

叫人哭笑不得的事情还有华盛顿大学的研究报告。它一反电脑游戏令儿童产生暴力与攻击倾向的论调，对全美1 300名16岁青少年进行分析调查，得出了一个电脑游戏有益于青春期发展的结论。

当然，以上就是那些善于断章取义的业内巨头的说法。在这一心理学研究调查中，人们发现那些玩游戏的人在许多方面都比没有玩游戏的人得分高。这些方面包括：家庭关系、是否积极参与集体活动、学习成绩、心理健康状况、动手能力、个性、社交能力，以及是否顺从父母等。而通常被人们指责的那些负面影响，则完全没有在调查中出现。

假如你兴奋地就要以此作为日后通宵达旦的借口，那么很抱歉。在那些调查对象中，大部分孩子秉持娱乐的节制和规律的观念，每天花在看电视的时间都比玩游戏的多。而少数人即便是游戏时间偏长，他们也能很快就从中抽身而出，把精力投入到其它更有意义的事情上去。事实上类似的道理我们都明白，但对于游戏活动本身孰是孰非这样一个二元的问题，硬是要给它下一个定论的话，或许反而会陷入主观的盲断中去。“只要使用得当，电脑游戏也能有益身心健康”这样的话，并不是简单说说就能让人明白的。

不过，依靠股票、债券和支票转帐过活的业内商家，却不这么认为。如果你能明白，电子娱乐带给人们的刺激和快感正在逐渐成为一种虚无的体验，那么游戏股票市场也差不多就是这个样子。即便是在以往的销售热季，最大的游戏公司也要在股票上下滑30到50个百分点。电子游戏业正在慢慢地损失生命值，对商人们来说，他们所希望的只是玩家能把所有的时间和热情，连同腰包一起，都奉献给他们。

哪怕是这种状态，行业的暴利还是惊人的。儿童对游戏的狂热，XBOX、PS2、NGC的3方争霸，让山水轮流只能转5年的大小公司们受益匪浅。景气这个东西，只是对股票持有者们来说是雾里看花，真正掌握着公司命运的那些人们，虽然也在愁眉苦脸，可他们所担心的，却是营业额比去年同期降了多少个百分点而已。EA的股票确实在3个月里降了33%，但《模拟人生》系列不是因为要挽回亏本局面才能出那么多资料片的；Activision的确过了一个惨淡的圣诞节，然而《汤姆·霍克的职业滑板》还是众人皆知。但在那些西装革履的家伙们口中，事情将变成“尽管Take Two的《侠盗车手——罪恶城市》是今年卖得最好的作品之一，但公司的股价还是比12月份低了30%。”

这个故事告诉我们，语言和文字是博大精深的，话只是随人说而已。

〖数码GAME〗

2 000万： 尽管戴夫·米拉在《限制级自行车越野赛》变为一款色情指向的游戏后，撤回了自己的冠名权，然而由于Acclaim对此不闻不问，依旧在游戏中保留同这位职业自行车越野赛手相关的一切。因此戴夫提出指控，要求Acclaim支付2 000万美元的赔偿金。

357%： 由于《天堂》的热销，NCSoft公布的年度财政报表上，今年的纯利润达到了530亿韩元（4 530万美元），是去年的357%。

〖第九艺术〗

摧毁美国军队的虚假英雄形象。

——真主党发言人评价他们最新推出的游戏

我想人们都明白，我们追逐的是同一批用户群。假如电影和游戏结合在一起，我并不惊讶。因为那样就能使他们在互动国度里一遍又一遍地继续回味影片。

——Activision执行副总裁凯西·付拉贝克论电影制片插手游戏业

游戏、美女、赠品充斥的台北电玩展，吸引数十万玩家参观

晶台湾 刘稼禹（本刊特约作者）



拜多媒体技术的膨勃发展及游戏市场快速成长之赐，台湾省在数年前就已经把多媒体及电玩产品和传统的计算机信息展做出某些区隔，进而成为每年必定会举办的"电玩暨多媒体展"。近几年又因为亚洲游戏市场的变化极大，电玩暨多媒体展的主办单位为了增加台湾产品的竞争力，又开始在展览中特别设计了一个所谓的展中展——台北国际电玩展，希望能藉此提高台湾游戏的国际知名度。

今年开春的台北电玩展，从2月21日一直展出到2月24日，有几十家游戏厂商前往设摊，其中包括智冠、游戏橘子、大宇、昱泉、第三波、华义、台湾微软、数码戏胞、宇峻等众多知名厂商。由于目前网游已渐成主流，所以厂商们若有举办活动的话，大部分也都是以网游产品为主；有些死忠的玩家，甚至还会事先打听自己喜爱的游戏在什么时候会有赠品活动及表演而算准时间前往。

今年的台北电玩展除了网游特多之外，还有一项特色，就是秀展女郎也很多。这些秀展女郎穿中空装、迷你裙的比例非常高，每当她们在舞台上跳起火辣辣的热舞时，总是能吸引大量的人潮围观。在每场赠奖活动（有些公司甚至光赠品就花了上百万台币的预算）或热舞表演结束后，这些秀展女郎还会特地来到舞台前让一大堆带着数字相机的年轻男玩家拍摄她们的美丽倩影（像游戏橘子的秀展女郎阵容就蛮庞大的，一字排开算算也有二十位之多吧）。此外，这些女郎们也常应邀与玩家们合影留念，有些人也会热心地为玩家们解说游戏的玩法。当然，秀展女郎是难以取代游戏代言人地位的，例如当电子花车界出身的闪亮三姊妹在智冠的台子上为《我的野蛮传奇》跳起她们最拿手的舞蹈时，简直是艳冠群芳让台下的玩家全都High到了最高点。

另外也有一些厂商在摊位设计上发挥巧思，像大宇就在摊位中为《魔力宝贝》设了夹娃娃机，另外还有专门卖饮料和爆米花的柜台等等。华义国际则请来了《石器时代》的原画柴垣秀树老师到现场挥毫。至于有美女穿著比基尼上衣的微软，除了展出热门PC游戏外，还展出了十余款最新的XBOX游戏。



虽然这次台北电玩展到底能让台湾游戏的国际知名度提高多少，我们不得而知，大概也不能抱太大的希望；不过以现场热烈的气氛及破纪录的观展人数来看，至少有非常多的台湾玩家都在展览中尽兴而归，而现场卖出的产品之多，也让不少厂商笑得合不拢嘴！

另外，在二月近下旬时，台湾省有一则新闻指出，"资策会"执行长林逢庆表示有意成立"PS2开发联盟"，希望能促进业者与索尼之间的合作。其实在此之前就早有业者跳出来疾呼，希望能获得索尼的授权而为PS2开发游戏产品；当时就有人质疑这是否又是股票上市公司用来炒作新闻的一种手段。不过这次说这种话的是有官方色彩的"资策会"，就不禁令人好奇日后"资策会"在促进本地业者开发PS2产品一事上到底能帮得上多少忙了。事实上，大家公认PS2的开发环境门槛较高，在选边站的时候，有些厂商根本就不考虑PS2而直接选择能较快切入的XBOX市场（例如大宇就表示有意成立XBOX开发联盟）。现在就算资策会能顺利协助台湾厂商与索尼建立良好的沟通机制，如果厂商们自己不争气，设计不出能经得起市场考验的产品，那么忙来忙去劳命伤财，也可能只是又画了一张大饼而已。

在这期文章的最后，要提到的是有关上海盛大与韩商Actoz之间对《传奇》这个游戏的官司纠纷。其实这件事在台湾省几乎没怎么报导，而被我点名问到的几位业界或媒体界朋友，不是根本不知道此事，就是一时之间也说不出任何意见来。虽然台湾朋友对此事的来龙去脉并不清楚，也不能光凭两方片面的说辞就骤下定论（有些细节在合约里怎么订，光看报导是不会知道的），不过此事如果发生在台湾省，不管之前程序代码是怎么流传出去、造成了代理公司多大的损失，如果代理公司未获授权即自行修改程序代码，通常都会被视为是侵权行为。

其实岛内市场上也有很多来自美国、日本及韩国的网游，部分代理公司也是处处被原厂吸血、掣肘，另方面还得承受来自玩家们的各种不谅解，经常是满肚子苦水无处可诉。以台湾人的眼光来看盛大这件事，或许于情、于理可以找得出支持他们之处，不过于法却不一定乐观，至少在擅自修改程序代码的部分是如此（若Actoz的指控属实的话）——当然，最后还是要看法律仲裁的结果而定。

或许Actoz拖到现在才中止合约，是顾忌盛大为其主要财源并握有庞大的用户资料之故；不过走到今天这一步，不管从哪种角度来看都不免令人深感遗憾——特别是，当青春活泼的闪亮三姊妹卖力地扭动腰肢跳着曼妙舞蹈时，台湾省的《传奇》玩家们光盯着她们看以及快乐地玩游戏都来不及了，又有多少人会去在乎彼岸的盛大跟Actoz之间有什么瓜葛呢？ P

编辑导语



臭鼬。

臭鼬，听到这个名字，恐怕大多数人第一个反应是想到其"臭"，第二才会把它当作一种动物。这种动物在遇到敌人时会放出令人难以忍受的臭气，把敌人吓跑，因此不太受到人们的欢迎。不过，这也是小动物保护自己的一种手段，受到如此指责，实在也是不太公平。

臭鼬大小如猫，小短腿，毛茸茸的尾巴，身上黑白相间，其实只看不闻的话，其形象还是蛮"可爱"的。据说，臭鼬常常会在有鼠患的楼房附近及在人们餐桌上寻觅残汤剩饭。

一日闲来无事，胡乱按着电视遥控器，正巧播到一个国外的动物幽默剧场。屏幕上，两个男青年风流潇洒，手里拿罐XX饮料愉快地边聊边走。经过一个小土坡时，两人随手将手里的杂物丢到地上扬长而去，5步外，分类垃圾箱对他们怒目而视。镜头一转，小土坡后面露出两个臭鼬的小脑袋，它们相互对视一眼后，从土坡后面跑出来，双双站在土坡上，手里举着"请勿乱丢垃圾！"的牌子，然后一只小臭鼬跑到刚才两人丢掉的垃圾前，用前爪捧起扔进了垃圾箱，又从身后取出另一个小牌子，上写道"请分类后丢弃"，而后匆匆离去……

第二天早上，我看到公共汽车站上一地的车票，心里突然有种想法：这臭鼬是不是因为受不了人人乱扔乱丢废物，所以才如此对人类敬而远之，也因此才用"以毒攻毒"的办法对付那些它们不喜欢的人和动物？如果连臭鼬也有不随地乱扔东西的好习惯（其实个人认为，大多数动物都没有乱扔的毛病），那么为什么天天乘坐公车的人们却没有这种意识？垃圾箱近在咫尺却熟视无睹。我看这乱扔垃圾的人，也不要只罚个三块五块的，基本上作用不大，顶多被罚之人少吃一两支冰棍就是了，如果条件允许的话，莫不如安排他们每人养一只臭鼬，什么时候向臭鼬学会了扔垃圾，什么时候再送臭鼬去下一家进行"指导"。当然了，此只笑话一句，就是有人想养，恐怕这臭鼬还不同意呢。

奇怪，连动物都懂的事儿，怎么到了咱们人这儿就不懂了呢？

上弦月
suki@popsoft.com.cn

本刊特稿

仙剑奇侠傳三

——谣传破碎之章

■《仙剑奇侠传三》主企划 王世颖

"仙二"在春节档期终于轰轰烈烈地推出了，玩家对此作众说纷纭，毁誉参半。与此同时，早在2002年我们报出的"仙三"也引来众玩家的猜测，而作为《仙剑奇侠传三》的研发团队——狂徒上海制作群，在漫长的研发过程中一直保持低调。如今，面对玩家对于"仙剑"的种种推测和不实的流言，本刊请到其项目企划人员，让这些对"仙三"了解最多的人们为大家解答谜团，将"犹抱琵琶半遮面"的神秘大作揭开面纱。

壹

谣传一：《仙剑奇侠传三》到目前为止只开发了半年，所以说今年暑假一定出不来，即使出来了，不过又是个粗制滥造的产品……

澄清：这个谣传在推理方面有一定功力，可惜它的前提完全错误，所以结论也就不用多说。公司的存档文件中，有关"仙三"最早的一次项目会议记录是2001年3月13日，"仙三"项目真正启动的时间是2001年8月，而引擎的开发几乎可以追溯到北京软星成立之初的2000年。所以说，到现在为止，"仙三"的开发时间已经有一年半而不是半年。目前，游戏进度已超过80%，开发进展顺利，暑期推出完全没有问题！

游戏类型	3D角色扮演
制作公司	上海软星
发行公司	寰宇之星
上市日期	2003年暑期
编辑期待度	♥♥♥♥½

贰

谣传二：《仙剑奇侠传三》会让李忆如做女主角……

澄清：不得不很遗憾地告诉大家，忆如和其他"仙一"、"仙二"中的角色都不会在"仙三"中出现。虽然我们也很喜欢忆如，也想写关于她的情感故事，但我们不能这样做。因为……相信大家也了解，"仙二"在很早就开始断断续续开发了，剧情也先后有几个版本，有的内容和"仙一"是连续的，也有全新的故事，一直都没有定案，到"仙三"开发时情况依然如此。为了避免和"仙二"撞车，我们只能抛开原来的人物，开展全新的故事。

叁

谣传三：《仙剑奇侠传三》中会对一代或二代的人物命运和结局做一个交待……

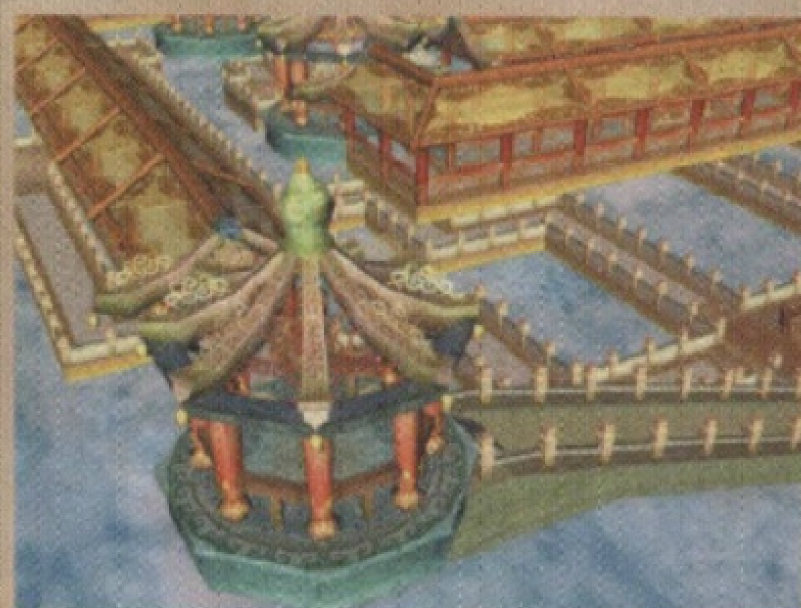
澄清：这个不大可能，原因上面已经说过了。更重要的是"仙三"的主线剧情在2001年6月就已经基本完成，而这时"仙二"剧情的完成度还不高，下半年又经过一次大修，所以在剧情进度上"仙三"走在"仙二"的前面，当然不可能为"仙二"做解释和说明。在这里，我们可以告诉大家，"仙三"的故事发生在"仙一"之前，虽然一代的人物不会出场，但一些和一代人物有关的角色会出现，到底是什么人呢，请容我们在这里卖个关子，大家玩了以后就知道了！

肆

谣传四：既然三代剧情和一代一点关系也没有，干脆不要叫仙剑好了！一定是随便哪个RPG，又打着仙剑的旗号骗钱……

澄清：三代会是全新的故事，但并不等于"和一代一点关系也没有"，不要偷换概念哦！相反，在剧情和世界观方面，"仙三"奠定了整个系列完整的世界观和剧情架构基础，可以


迷宫场景渲染图


迷宫——新仙界截图

说是一款承上启下的作品。五灵、六界、锁妖塔、女娲族、蜀山仙剑派等仙剑系列的重要表征物都会在“仙三”的剧情结构中起重大作用。同时，仙剑系列的世界观在一、二代只有冰山一角的展示，而在三代中会呈现出巍峨的全貌！

至于系统的继承，我这里不想多说，大家看到游戏就会了然，虽然是用3D的手法表现，但那种熟悉感和亲切感一定不会让大家失望。

在具体情节方面，三代和一代也有一定的连贯性，想要了解“飞龙探云手”的由来、李家先祖的辉煌，还有李家客栈的建立等，就要仔细玩玩游戏了！


游戏剧情截图

伍

谣传五：听说原本二代是外传，三代才是真正的仙二……

澄清：这个谣传可能来源于姚壮宪先生很早以前的一次媒体采访。大概是在“仙三”刚刚开始筹备阶段，那个时候台湾省的“仙二”开发进行得不是很顺利，有继续延迟的趋势，因此“仙三”的前几次筹备会将项目名称定为“仙二”，后来台湾省那边的制作小组调集高手加速制作，我们当然顺理成章地成为三代，而且总不能二代是3D，三代是2D吧？而姚先生大概是一时口误，其实也很容易理解，大家是同时开发的双生兄弟，作为“仙剑之父”的姚仙，大概也分不大清楚谁是老大，谁是老二。而且有一段时期局势很不明朗，真的有谁先开发出来谁就是“仙二”的趋势，但我们是第一次做3D游戏，又应用了很多新技术，游戏也过于庞大，自然就采取比较稳妥的态度，反正都是自家兄弟，谁先谁后也没什么可争执的。

陆

谣传六：三代是由北京软星开发的……

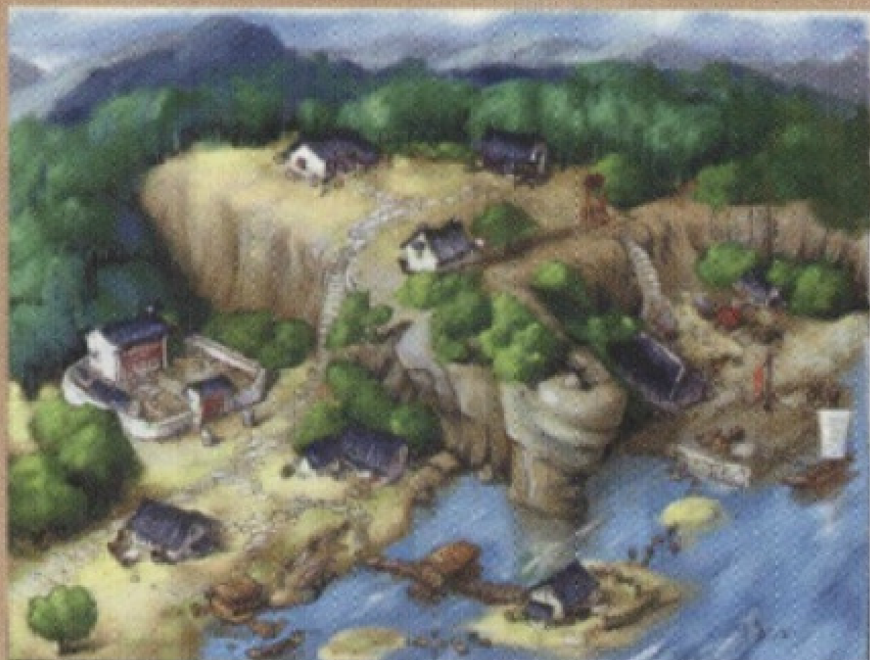
澄清：三代的开发伴随上海软星的成立而展开，并完全由上海软星开发，但之前的几次筹备会议在北京软星召开。同时，“仙三”研发团队中的骨干力量、主要企划、主要程序员、主要美工都是原来北京软星的员工，因上海软星的成立而被调到上海进行“仙三”的研发工作，其余大多数研发人员都是在上海本地招募的。还有一点就是，“仙三”使用的引擎由北京软星进行技术支持。以上这些可能就是引起误解的所在吧！

柒

谣传七：“仙三”使用的是《轩辕剑肆》的引擎，所以……

澄清：似乎在说大宇集团只有一个3D引擎，每个游戏都要用它呢，呵呵。其实大宇整个集团的3D引擎已经有四五个，分别有不同的特性，适合不同类型的游戏。而“仙三”使用的这个引擎完全由北京分公司自主开发，其间根据技术的进步和使用的回馈进行过多次重大调整，日臻成熟。当时“仙三”会采用这个引擎是因为它在功能上更着重强化了色彩和形体的处理，加入了很多能增强画面表现能力的技术，如全局生成LightMap、柔性皮肤系统、即时粒子系统等，和“仙三”所要表现的唯美柔情风格非常契合。在“仙三”研发过程中，引擎还根据开发的实际需要在透明贴图表现、即时光源处理等方面做了强化。整个引擎的表现和“轩肆”有很大差别，即使任何不懂技术的玩家，在看到游戏画面的第一眼就可分辨，所以说这个谣传是没有说服力的……

看看以上所透露的，大家应该明白大宇软星对玩家的意见很重视，玩家对之前游戏的不满，在新的项目中都会得到改进。至于“仙三”还有什么曲折的身世，请大家期待下期吧！


镇江外景


景天神，男主角景天的前生

人物设定之重楼设定

神兵传奇 Necropolis



■游侠创作室 Along

"韩流来袭！"

当大家听到这句话时，一定想到又一款韩国MMORPG（大型线上角色扮演）游戏即将登陆中国市场了，对！但只是一半，为什么这样说呢？因为制作小组把FPS的传统游戏模式和MMORPG的游戏系统完全融合于一个游戏中，这就是由韩国Arkisoft公司开发的网络游戏《神兵传奇》。

游戏背景设定在2201年，Frank为了统治全球，命令奥西里斯博士研发了可以自己修炼的E.B.C（电子电脑生命体），并使用E.B.C对人类的DNA进行优劣分析，被誉为拥有优性DNA（NLF族）的人类可以得到优遇；相反，被誉为劣性DNA（阿拉克尼族）的人类没有任何优惠待遇可言，反而受到社会排斥，他们只好转移到地下生活。另一方面，精神文明发达、拥有强壮体型的苏梅利亚外星种族，招架不住不速之客NLF突如其来的偷袭，元气大伤，被孤立在祖先留下来的坚固古城里。三族的恩怨因此展开，三族鼎立的局面也从此形成。





《神兵传奇》使用Jet 3D的图像引擎，这个图像引擎是大名鼎鼎的Half Life程序小组制作的，它在游戏中的表现决不逊色于当前最火热的《雷神之锤》引擎或《虚幻》引擎。在游戏中还采用当今世界尖端的3D空间技术——实时动态3D地形，这种新技术在体现地形时并不采用大量多边形的即时3D演算模式，而只用材质贴图技术，突破了3D游戏在表现上所存在的界限，更真实地反映了3D空间的地形。不仅如此，它还加入了优秀的赛车和飞行游戏必不可少的3D物理仿真技术，大大提升了游戏的真实度。至于人物方面，开发小组采用Plate 3D来制作，与Porygon技术相比，原本要用500～700个多边形的人物，Plate 3D只要用50～60个多边形即可完成，这样可以降低游戏配置，照顾广大中低配置的玩家。



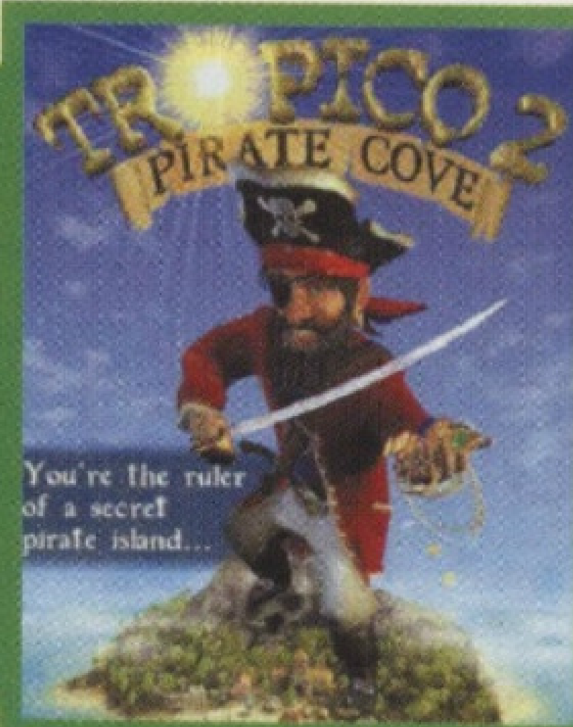
众所周知，传统的FPS游戏只局限于几人到几十人在同一服务器同时对战，而《神兵传奇》突破了这个界限，把在同一游戏战场的玩家人数扩展到几千人，使战斗更加紧凑、刺激。也许很多人会问，MMORPG又是怎样和FPS相辅相成，做到恰到好处的呢？不用怀疑，等级、经验值和金钱都不同程度影响着角色的能力和武器强度，越高级的玩家战斗能力就越强，当然，射击能力才是决定生死存亡的关键。这个游戏追求的并不是个人英雄主义，你要具有高度的团体合作意识才能感觉到游戏的乐趣，才能感觉到团体力量的强大，只有配合团队作战才能更有效地击退敌人，不会拖累整个团队，更不会导致全军覆没。

一个新颖的游戏题材诞生，意味着游戏市场又将会出现一番新局面，我们就看《神兵传奇》如何叱咤网络游戏市场吧！



游戏类型	线上第一人称射击
制作公司	Arkisoft
发行公司	深圳金智塔
上市日期	2003年3月
编辑期待度	♥♥♥♥

我这人最爱不过FPS类游戏了……



热带岛国2——海盗王
Tropico2: Pirate Cove







游戏类型	策略
制作公司	Frog City Software
发行公司	Take-Two Interactive
上市日期	2003年4月中旬
编辑期待度	

在游戏中你将有机会与那些著名海盗如黑胡子、亨利·摩根一同并肩作战。

■上海 3M

《热带岛国2——海盗王》仅仅从前作中借用了很少的一些基本元素，其中包括热带风格的加勒比海背景、基本游戏结构和操作界面，所以你完全可以把它看作一部全新设计的作品。玩家在游戏中将不再扮演那位20世纪热带小岛共和国的独裁者，取而代之的是一名海盗王。

作为海盗岛的领导人，你的任务就是想方设法让手下的海盗们生活得愉快。在由15关任务场景组成的战役里，海盗王这一角色得到了充分的阐述。前10关任务有些类似教程场景，可以让你逐渐学会并掌握游戏的玩法，而后面5关则具有一定的挑战性，绝大部分建筑物和功能选项将被开启，它们才是对玩家技巧和策略运用的真正考验。

海盗岛的经济基础全部建立在抢劫过往的船只上。修建一至两座船坞、装备一艘武装战船、配备上必需的船员和一名船长，你就已经为成为一名加勒比富豪做好准备了。虽然玩家不能亲自操控船只进行战斗，但根据不同任务选择合适的海盗船和战术却非常讲究，《热带岛国2》中共有6种类型的船只和多种战术可供选择。

大多数抢劫活动都将显示在一张战略地图上，它把整个加勒比海划分为多个区域，玩家可以对多条船只下达命令。随着任务的发展，地图上将逐渐出现重要的贸易航线，这时你就可以更加有的放矢地布置行动了。

保证战斗胜利通常有几种方法，除了要有能提高士气的娱乐场所外，还要有很多用于生产特别物品的建筑物，这些物品有刀剑、加农炮以及海盗最好的朋友——鹦鹉等。为了使游戏不显得过于复杂，大多数原材料都有多种用途。

一旦学会作战技巧和策略运用，玩家肯定会感到15关任务场景不够痛快。不要紧，通过《热带岛国2》提供的随机地图、定制场景功能及自由模式，可以有更多的任务场景等待你去完成。开始游戏前，你还可以从预先设定的海盗王档案中任意选择或自己定制一个，可供选择的项目包括人物肖像、身世背景、性格品质（比如理智、野蛮或恶名远扬等）及缺点。

在视觉效果方面，虽然使用同一个引擎，但设计人员把一代的画面风格完全转换为一种新颖的设定。游戏中有许多传统类型的海盗肖像，不过有相当多的创意构想是以往从未出现过的。画面质量在保持前作高水准的基础上，还设计了很多隐藏在各处的幽默动画和复活节彩蛋，十分有趣。

对于续集制作者来说，如何在保持前作出色元素的基础上推陈出新相当困难，幸运的是Frog City很好地做到了这点。通过保留背景设定、基本结构和操作界面让我们不至感到陌生，而引入神秘海盗角色、全新制作的人物建筑造型及管理内容又让大家耳目一新。在Frog City的精心设计和制作下，有理由相信《热带岛国2——海盗王》一定不会只是一款换汤不换药的资料片。



冠军足球经理4
Championship Manager4

■河北 华冰优其斯

老实说，1000多字的前瞻很难把《冠军足球经理4》（以下简称CM4）的精髓说清楚，作为一款资料详实的专业足球经营类游戏，新的特性举不胜举，但由于其相对狭窄的玩家群体，我们又不能称它为超级大作——尽管它具备这样的素质。

CM4确实改变了不少，变动最大的一点就是增加了2D比赛画面，没错，就是众玩家戏谑称作“台球游戏”的那种东西。很久以来，CM一直沿用文字解说方式来进行比赛，就如同读《体坛周报》一样，你可以尽情发挥自己的想象力，而CM4现在却另辟蹊径。对于2D画面，玩家众说纷纭，不可否认的是，战术调整变得容易，球员跑位看得更清晰，并且增加了裁判设定以及球高度的设定，不过实际效果嘛……笔者看着那些小圆球磕磕碰碰心里着实不爽，毕竟它将我们心目中球员的样子化作了几何模型。当然，CM4没有做得太绝，你可以在2D画面和文字直播之间切换，而且文字直播还可以重播进球的精彩片段。

在经营管理方面，游戏大大增加了经理与球员的互动性：你可以主动表扬某球员，不像过去那样，当报刊评论某球员时你才能画蛇添足地补上几笔；你还可以跟那些有想法的球员直接对话，要杀要剐随你便；也可以和其他俱乐部共有某一球员，比如现在尤文图斯的当红小生卡莫拉内西就是与维罗纳共有的球员；实在有卖不出去的球员，就辛苦一点一家一家俱乐部主动推销吧。此外，与其他俱乐部的经理打嘴仗也是一大特色，宛如弗格森与温格的翻版（嘿嘿，我喜欢……）。

CM4人性化的部分也值得称道。如果你让罗纳尔多穿一件50号球衣征战西甲，他十有八九会闹情绪。是的，你不能再像以前一样胡乱分配号码，9号、10号代表球队的核心。而转会规则被更进一步细化，你在这里会见到千奇百怪的转会规则。训练不再像原来那样简单，你甚至可以单独训练任意球和脚球战术，打出经典配合！

在球员属性中新增加了球员的身高体重，笔者不知道这些数据会有什么实质性的作用，因为真正起作用的数据还是力量、头球、弹跳等，但这无疑会使球员资料变得更加详实和权威。守门员增加了出击范围属性，一个搞怪属性……看看当年的狂人依基塔和现在的巴特斯吧，如果你买到这样的门将，没事偷着哭去吧。

CM4将要新增26个国家的联赛，其中包括中国的“甲A”。你没听错，但笔者仍然表示怀疑，要制作中国联赛确实有难度，比如摘牌制度，还有什么不升不降、2004年的超级联赛等，愿上帝保佑。



2D比赛画面



工资表



球员属性一览

游戏类型	体育竞技
制作公司	Eidos
发行公司	未知
上市日期	2003年3月中旬
编辑期待度	♥♥♥♥

加入了中国甲A比赛的CM4，相信会吸引更多足球爱好者的参与。

天使小夜曲

天使小夜曲 Angelic Serenade



■北京 水袖儿







游戏类型	冒险＋养成
制作公司	工画堂——黑猫组
发行公司	新天地
上市日期	2003年第二季度
编辑期待度	♥♥♥♥

如果放在玩家面前一堆游戏，基本上大家都能很轻松地分辨出新天地代理的游戏，因为——画风是那么一致……

作为一款日式冒险游戏的名作，本作继承了日式冒险游戏以精美的静态插图表现事件、按天制进行剧情的传统风格，而最引人注目的特色则是它的音乐部分。可以说每一首乐曲都是制作人员的心血之作，单提取出来都可以细细品味。在游戏里，主人公高超的琴艺就要通过游戏者的娴熟操作来表现。

故事从主角到达传说中最接近天使的城市——冯蒂由开始，他在这里靠羽毛的指引邂逅了同样和天使有着千丝万缕联系的少女——拉丝汀。两个人相识时主角就被少女天使一般的歌声深深吸引，而在郊外湖边的几次偶遇使得两个人慢慢熟悉起来。拉丝汀是被天使诅咒的，而冯蒂由的人们也因为不可告人的原因封闭了对天使的记忆。羽毛又一次发出光芒，主角决定带领少女在城市里开办一场演唱会以此来打开人们的记忆之锁……

演唱会是游戏中一个十分重要的环节，在演唱会中，伴随着拉丝汀优美的歌声，主角要按屏幕下面的乐谱进行演奏。具体的方法有点类似跳舞机、打鼓机，不过输入的设备变成了键盘。

屏幕下方一个一个的字母从右往左移动，当移动到左边两条线的范围内时需要主角按下相应的按键。和《死亡打字员》等打字游戏不同的是，不仅要打对字母，更重要的是要掌握音乐的韵律和节奏，这也和跳舞机等如出一辙。在连续输入正确之后，左下角的小彩灯会一个个亮起来，到头之后小灯上面的大灯会多亮一盏，而每次输入成功的得分也会加多，所以连续不断地正确输入非常必要。游戏的要求也很苛刻，如果一首曲子里按错了10个左右的音节，就很难获得听众们的好评了。

游戏中另外一大乐趣就是探索天使之迷了。游戏中几位登场的女主人公都和天使有着神秘的关联，而主角开始时却一无所知，看似平凡的人们背后其实隐藏着不平凡的故事。最后随着游戏的发展，跨越200年的恩恩怨怨才一点点显露出来，很多当事人尚被蒙在鼓里，很多情节会慢慢揭晓，让游戏者大吃一惊。而其中一段段感人肺腑的真情流露，印象中无法磨灭的个人宿命和游戏的结局，都吸引着人们一步步把游戏进行下去。和游戏的题目一样，整个游戏就像一组小夜曲，初不经意，细细品尝之后才慢慢知其精髓。

随着每天在几个固定地点打工生活的进展，在特殊的时间和地点还会触发某些特定情节，每一次事件都会有相应的大幅静态插画来表现，而事件内容直接影响到主角和几位女孩的友好度，从而影响到主人公最终的恋爱结局。游戏的插画由以画风清丽唯美而闻名的著名插画家成濑千里来制作，正好符合游戏的整体风格，营造出如天使曾经降临过的圣地般意境。

随着游戏开始的主题曲——《天使小夜曲》轻声响起来进行游戏，对于那些爱好音乐的人们也算是一大福音吧。

英雄世纪

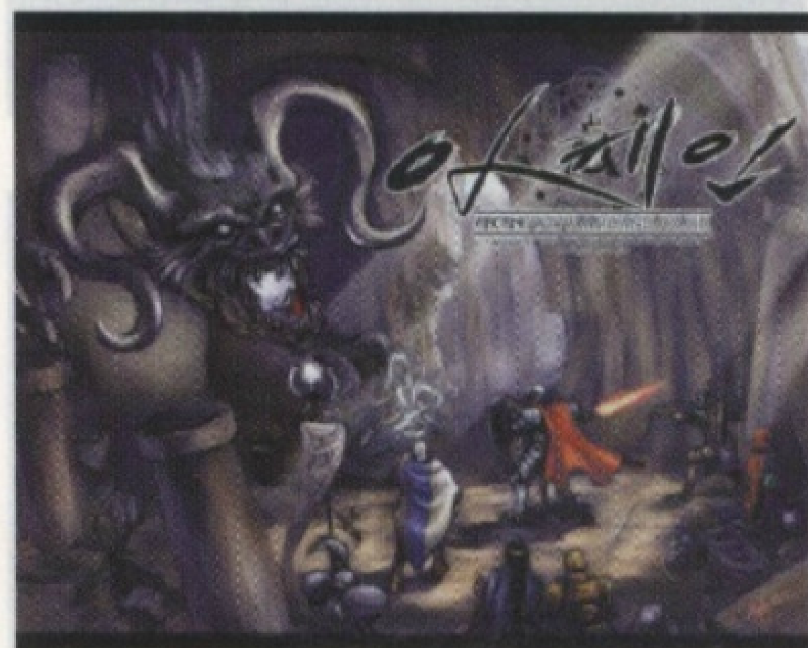
Arcane

■北京 逸帆



《英雄世纪》是一款以中世纪魔幻文化为背景的网络RPG游戏，而且是由著名歌星迈克尔·杰克逊投资200万美金（相当于24亿韩元）邀请韩国著名的外资游戏公司Cyonex制作游戏引擎，不仅如此更请到好莱坞专业人员为游戏量身定做了背景音乐及特别音效。

《英雄世纪》的故事发生在假想大陆亚塔纳斯上，这片大陆其实是以1995年发行的《神剑传说Ⅱ》中宇特鲁斯大陆为母体，所以大部分场景会令玩过“神剑”的玩家感到熟悉。可以说，本作是以“神剑”主人公嘉卫尔开始探险的300年前那个混乱时代为背景的冒险故事。

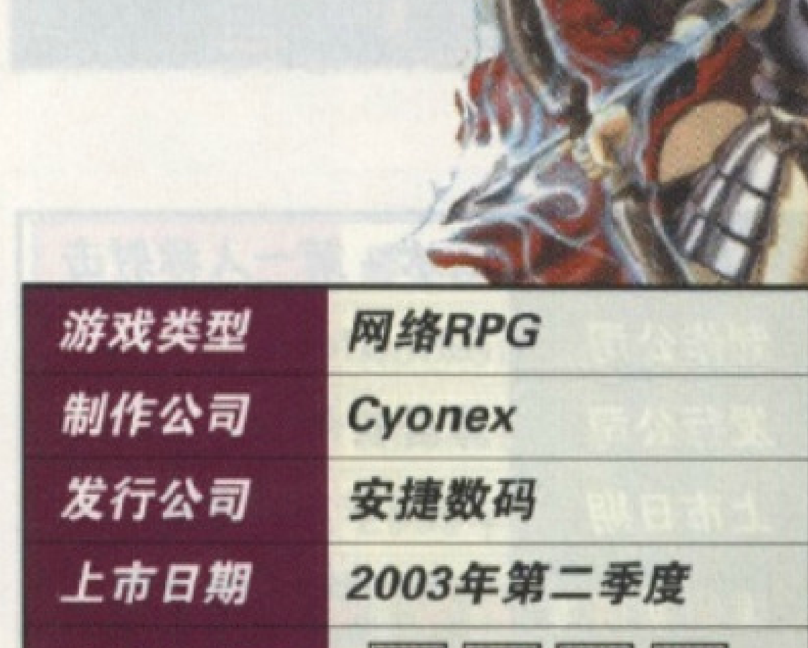


到目前为止，大部分玩家都比较熟悉D&D的固定格式，而对于开发者来说，借用这些玩家较为习惯的模式来完成游戏制作既可省力又体贴玩家，正好一举两得。不过Cyonex公司在采用了大家熟悉的D&D规则外，还为游戏加入了更多的任务和表系统，为玩家构筑一个更为开放的游戏世界。

在游戏中，制作者提供了7个有着自己特色且相互存在冲突的部落，每个部落都在发展着自己的知识和文化，所以在游戏中不断学习新知也是极为重要的内容之一。波坎部是一个喜欢制造完美武器的部族，他们生性好战，且擅长使用弓箭和架设陷阱；善德伦族是个拥有出色医术的战术系部族，是近身攻击的长胜将军，手持利剑，可谓英姿飒飒；科路达是一个魔法师部族，而且还是拥有特殊强力黑魔法的部族，类似于“暗黑”中的亡灵巫师，也可以召唤死尸为他所用；哈斯伦则是一个宗教部族，信仰超能力，以出色的精神力为基础来发展枪术的宗教部族；克拉坎是战士部族，像野蛮人一样手握大斧，貌不惊人的克拉坎人拥有一种神奇力量，可以把大自然的力量转为己用，发挥出强大威力；元德利亚人虽然和克拉坎人一样同属战士部族，但他们却不喜战好斗，是一群热爱和平生活的人们，擅长发展科技知识，研究开发强力的钝器以及盾牌制造技术，同样不可小窥；如果说科路达人是黑巫师，那么亚特林人就应该被称为白巫师了，呵呵，他们可以自由使用多种魔法，但最喜欢的还是艺术，尤其在音乐方面极有天赋，他们的特长是拥有辅助和支援同盟的魔法。



在《英雄世纪》中，一个特殊的系统——知识系统弥补了以往网络游戏采取等级制和技能制的不足，它强调各部族特有的能力技能。此外，游戏还独设同盟任务系统，不难看出，游戏制作者十分注重游戏的强弱平衡性，如果加以朋友间合作帮助、战术的有效配合，相信一定能成就一个不平凡的《英雄世纪》。



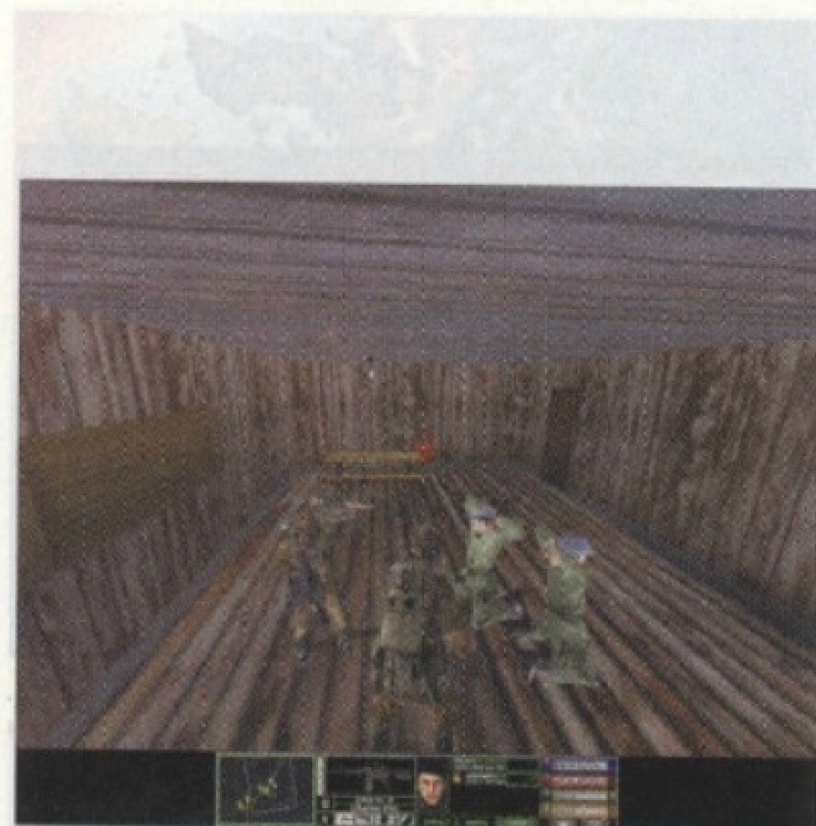
游戏类型	网络RPG
制作公司	Cyonex
发行公司	安捷数码
上市日期	2003年第二季度
编辑期待度	♥♥♥♥

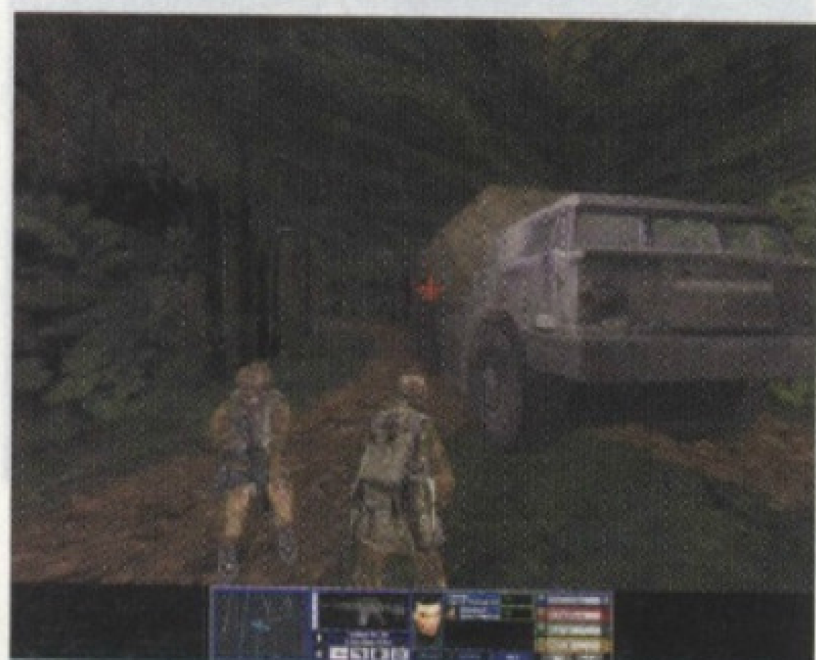
RAINBOW SIX

彩虹六号——盾牌行动

Rainbow Six: Raven Shield

■上海 仔仔花花







于是，克拉克筹组了一支由各国精英组成的跨国特种部队——虹彩，誓死以武力消灭所有的恐怖行动。

就在此时，世界上恰巧发生了接二连三的恐怖行动。这一连串事件虽然看似各自独立，但发生时机的凑巧却引起克拉克的重视。然而就在虹彩部队与恐怖份子对峙之际，更大危机却一步步逼近，而且一旦爆发，将把人类推向灭亡之路……

作为新近上市的"彩虹"资料片，《盾牌行动》的确令不少玩家眼前为之一亮，原因非常简单，就是这个《虚幻》引擎！当《盾牌行动》宣布要使用《虚幻》引擎时，不少玩家对此都提出较大质疑，毕竟《彩虹六号》是一款写实类游戏，虚幻引擎是否会抹煞RS的一贯特点尚有待定论。不过事实说明一切，《盾牌行动》以实际表现彻底解除了玩家们的这一疑惑，漂亮的场景、真实的人物、细致的武器、层次感极强的背景渲染都为《盾牌行动》带来极好的口碑，当然，这只是在画面上。

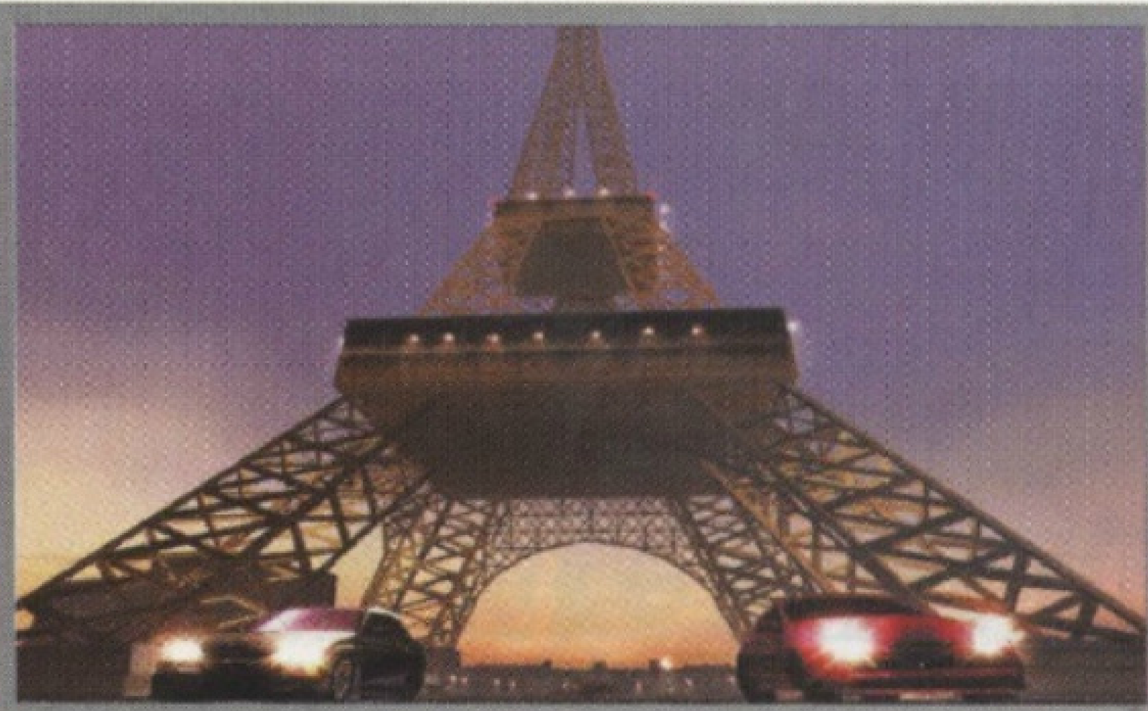
全新动作的大幅追加也是《盾牌行动》的一大特色，借助强大的图像引擎，游戏为玩家带来更多的专业动作，不少《幽灵行动》的专属动作也被引入其中，以加强行动的隐蔽性。而之前只有专职狙击手才能使用的单膝跪地瞄准射击动作也能被所有特警队员使用了，借助该动作可以提升每次射击的稳定性和准确度。大幅强化的观察动作更让人看出Red Storm的良苦用心，在《盾牌行动》中，观察范围将不会再像以前那样受到诸多限制，你可以在行动过程中根据实际情况随意增加所要观察的范围，一旦找到目标，只要进行简单的点击操作就能将目标锁定，等待采取下一步行动。

Red Storm优秀的武器设定想必已被众玩家所认同，于这一方面，个人感觉《彩虹六号》的确胜过CS不少，尤其是在武器的真实性和使用感受方面，《彩虹六号》和《幽灵行动》都占据了一定优势。在《盾牌行动》中，除了将以前的一些经典武器尽数保留外，还加入了不少全新的反恐武器。不过这还在其次，该作更侧重于对武器附件的灵活运用，如消音器、夜视仪等。另外值得一提的是，在《盾牌行动》中，另一种辅助观察设备——"热成像仪"也被加入进来，不过只有专职狙击手才能使用。

游戏AI的大幅提升为《盾牌行动》锦上添花，在小队执行任务时，你的队员不再只是简单地跟在队长身后，而会自动采取一些更智能化的行动。而某些简单的任务指令不再需要玩家详细指明，队员们完全可以根据理性思维自行完成，这无疑将省去不少操作方面的繁琐，令游戏本身变得更加大众化。不过电脑AI的加强并不意味着游戏难度的提升，此次游戏的难度最多只能算是中等，单机任务的地图也都以中小型为主，Red Storm方面明确表示，他们希望玩家能在《盾牌行动》中切身体验到反恐任务的紧张、刺激以及配合作战所能带来的最大乐趣，而非过于变态的游戏难度。综合这诸多优势，《盾牌行动》必然会令更多的玩家认识《彩虹六号》……

游戏类型	战术+第一人称射击
制作公司	Red Storm
发行公司	育碧软件
上市日期	2003年第二季度
编辑期待度	♥♥♥♥

倘若有缘，请勿错过……



午夜狂飙Ⅱ Midnight Club Ⅱ

■四川 卖克狼

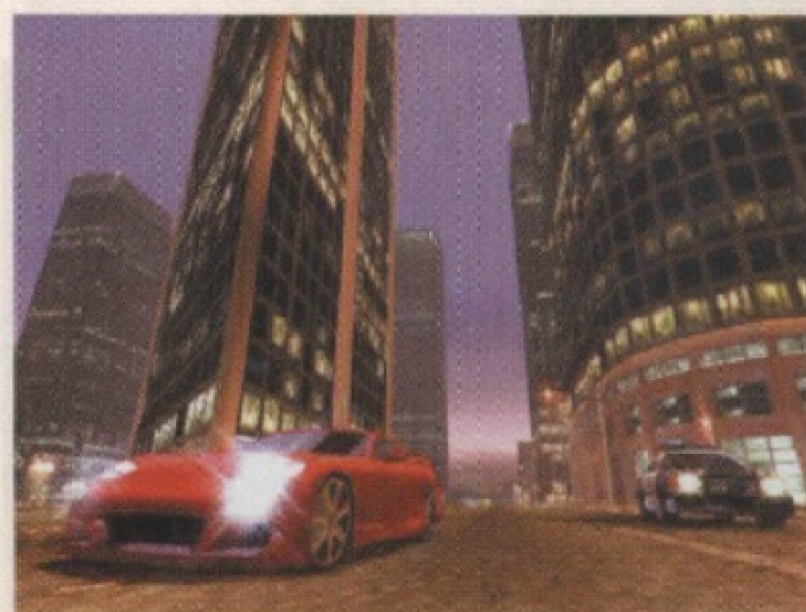
赛车游戏的好坏完全取决于赛道的多少，制作小组充分意识到赛道的重要性，在《午夜狂飙Ⅱ》创意方面可谓是煞费苦心。打破了赛车游戏赛道多年循环往返的传统，取而代之的是洛杉矶、巴黎、东京3个国际大都市。为了最大限度表现城市中的一草一木，制作过程中，部分成员亲临城市进行考察，另一部分成员则使用最先进的卫星照片取景，按照城市的主要街道进行测量制作。每个城市有超过20平方公里的空间任你探索，而如凯旋门、埃菲尔铁塔等著名城市建筑将全部收录其中。毋庸置疑，这种设计大大提高了娱乐性，你可以尽情体验竞速乐趣。

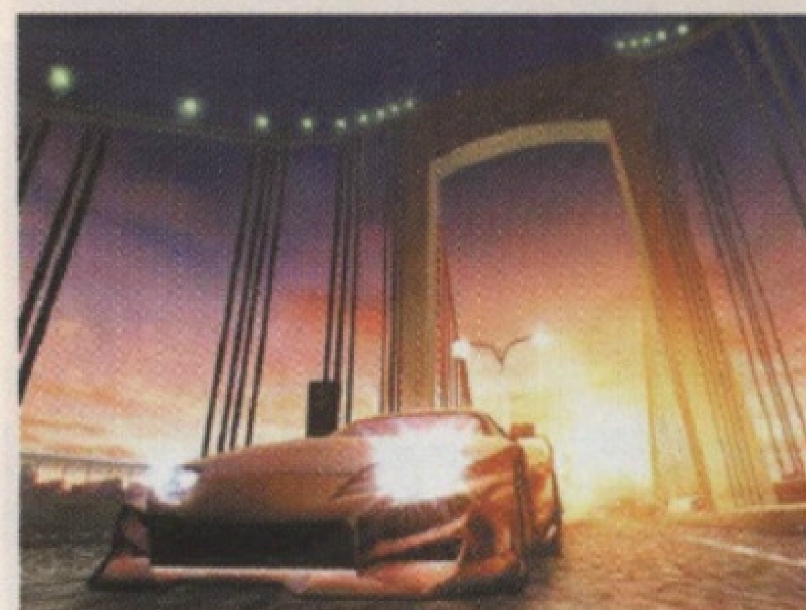
随着电脑硬件推陈出新，赛车游戏画面得到了翻天覆地的变化，这一点在《午夜狂飙Ⅱ》中得到印证。从目前公布的图片和动画来看，游戏画面丝毫不逊色于《极品飞车——闪电追踪2》。车辆方面，大量多边形模块和材质贴图的改进，使游戏中的物品得到原汁原味的展现；场景方面，正如游戏名称，大多数赛程都安排在黎明、黄昏、夜晚等时间，目的就是为了表现出特有的夜景光影效果。每条赛段都有无数光源交相辉映，除了用作普通照明外，带来更多的是视觉上的冲击；引擎方面，首次引入了变化的自然特效，比如尾气的排放、雨天路面映射的车影、刹车时漆黑的轮胎痕迹等效果，在各种观察模式中尽收眼底。

游戏分为自由模式和剧情模式，两种模式将带来截然不同的玩法。在自由模式中，玩家将扮演旅游观光的游客，前往三大城市欣赏美不胜收的景点。虽然赛车途中有起点和终点，但却没有预定的赛程，你能自由选择最短的赛程来更快地完成比赛，在观光途中，游戏随机提供大量隐藏元素供玩家寻找。而在剧情模式中，你将与每个城市中的9名飙车高手对战，你的对手既有专业车手，也有业余车手，通过比赛来赢得他们的汽车，然后继续到其他城市进行新的比赛。不过要想战胜电脑对手可不是一件容易的事，你的对手拥有极高的AI系统，不同车手还将具备不同性格和赛车风格。所以要先在自由模式中熟悉城市地图，加以你出众的驾驶技术才有可能获得飙车冠军。

唯一遗憾的是，制作公司并没有像EA那样取得知名汽车厂商的授权，所以在《午夜狂飙Ⅱ》中出现的只是幻想中的4种“虚拟汽车”。考虑到汽车所带来的互动娱乐性，每种“虚拟汽车”在不同城市有不同款式任玩家选择。每种汽车都赋予了物理损伤系统，一旦发生交通事故，警车将随时随地尾随你前进。玩家只有根据不同城市的特点，合理选择相应汽车，才能最大限度避免撞车事件的发生。

《午夜狂飙Ⅱ》制作已经宣告结束，PS2版本已在2月11日率先推出，PC和XBOX的移植工作也默默进行着，并将捆绑玩家梦寐以求的多人模式。回望一代，二代的变动是巨大的，甚至不能再用“续集”两字来形容，它更像是脱胎换骨的全新赛车游戏。对于喜欢汽车的玩家来说，这款游戏绝对是你不容错过的大作，除非……你晕车。


高耸入云的摩天大楼。


赛道光源交相辉映。


多种豪华车型可供选择。

游戏类型	赛车竞速
制作公司	Rockstar San Diego
发行公司	Rockstar Games
上市日期	2003年4月
编辑期待度	♥♥♥♥½

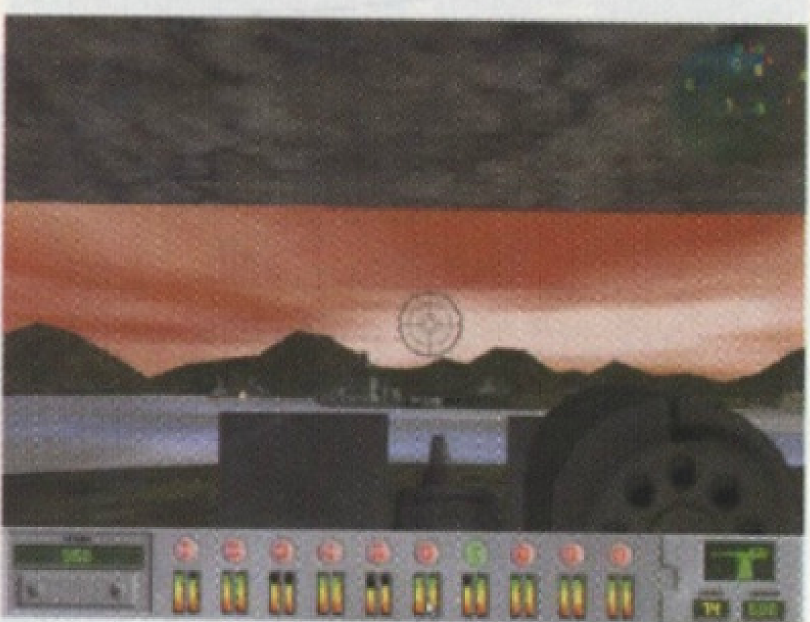


新抢滩登陆

■北京 十八使徒







《抢滩登陆》，相信对于很多玩家来说都是一款非常熟悉的游戏，很多玩家都因为这个游戏易于上手、操作简单而乐此不疲。这一回，Infogrames又为全球的“抢滩”迷们带来了这一系列的最新作品——《新抢滩登陆》。这次的战役取材于上个世纪中叶最为著名的一场海港袭击战，很多地方都模拟了当时的真实情景。相信很多玩家都能对其中的战役和情节有一种似曾相识的感觉，毕竟喜爱这个游戏的玩家大部分都热衷于二战题材游戏。

记得第一次看到这个游戏时，也不过觉得这是一款非常普通的射击游戏，但在游戏一段时间后，却发现该游戏蕴含着丰富的内容。这一代延续了以前游戏中的风格，不过游戏画面毕竟又跟随显卡革新而有了更好的表现。玩家在上手时不会感到困难，似乎仍然在玩一款简单的射击类游戏，但如果想要更好地把握游戏要领，得到达人的评价，就需要对游戏操作有更进一步的研究。和各个前作类似，此次作品仍然完全支持鼠标操作或鼠标键盘共同操作：虽然鼠标可以完成几乎全部的操作，但如果想获得更好的效果，必须掌握键盘上每一个快捷键的功能，只有这样才能达到事半功倍的效果。

另外一个关键就是在每一个任务开始前仔细观察任务的战术地图，并针对任务的情况研究比较适合的战术策略。个人认为最好的经验莫过于亲自实践，为了得到更高的成绩，一般个人都会采取SL大法，这样往往会减少很多失误。

每一次战役都会有10座炮台处于玩家的控制之下，这些就是玩家抵御强敌的根基，因此掌握这10个炮位的状态是取得胜利的关键。通过鼠标滚轮的切换可以让你看到每个炮位的状态，当你切换炮位的时候，可以通过每个炮位下面的数字（包括装甲强度和弹药数量）和颜色直观了解这个炮位目前的状态，以便你能有效把握整个战斗的局势。再有就是要充分了解不同武器的特性，比如M1917A1是一种用途广泛的武器，攻击范围广，但由于口径的局限，射速快，伤害低；Bofors 40则是专门对空的武器，用它来攻击陆上目标显然不明智；而Mk7主炮虽然射速超级慢，但任何目标只要挨了它一下，就没有生还的可能，甚至是对敌方舰船也同样有效。

俗话说：知己知彼，百战不殆。在充分了解自己的同时，还应该充分了解我们的对手。在游戏进行过程中，蓝色或绿色都是对我们有利的单位，而红色、橙色、黄色等都是影响我们登陆的重大阻碍。这里值得注意的是橙色的单位——敌方的舰船（包括敌方的登陆舰只），因为一旦滩头聚集了过多的敌方单位就会宣告任务失败，因此橙色单位应该作为优先打击的目标。

一个菜鸟可能在初次游戏时就乱打乱撞通过若干个任务，而一个想成为抢滩高手的人则也许会反复进行一个任务再不断汲取其中的经验教训，也许这个就是“抢滩登陆”能够延续至今的秘诀吧。这一切大概也只有靠玩家亲自尝试后才能有所感悟吧。

游戏类型	战斗模拟
制作公司	Infogrames
发行公司	北京正普科技发展有限公司
上市日期	2003年第一季度
编辑期待度	

SPLINTER CELL

一个人的战争——《细胞分裂》试玩手记

Tom Clancy's Splinter Cell

■品游轩 苹果熟了

《细胞分裂》的XBOX版本在2002年11月底发售后，销售业绩有目共睹，隔了3个月，大家终于迎来其PC版本的亮相。由于在2002年E3大展上，该游戏勇夺“最佳动作游戏”和“最佳XBOX游戏”两项大奖，名声实在太响，各方期望值业已升至最高境界，因此笔者在第一时间拿到正式版本后，一再提醒自己：冷静、清醒是测评这款游戏的关键！

育碧发行的PC版本《细胞分裂》为3CD容量，游戏的安装语言有英语、法语可选。值得注意的是，这可能是首个要求电脑系统升级到DirectX 9.0的游戏，尽管DirectX 8.1b玩起来也没什么问题，但这可是一个里程碑式的事件，标志着DirectX 9.0已开始成为新的游戏幕后主角。游戏安装需要的硬盘空间比较大，完全安装需要1.5GB空间，即便最小安装也需要1GB空间，联想到游戏的丰富内容和超凡画质等特点，耗费这样大的空间也可以接受。

进入游戏就出现了一点兼容问题：配置了NVIDIA系列显卡的电脑可能会出现花屏、光影错误或贴图错误情况。这种情况目前来看并不严重，但也绝不是个别罕见的现象。据网友经验，这个错误可以通过更换显卡驱动程序得到修正，比如安装较新的42.68 Beta版本（2003年2月14日发布）驱动程序。

游戏选用增强版本的《虚幻Ⅱ》引擎，这个引擎的威力大家可能在刚刚推出的《虚幻Ⅱ》中体验到了，优点就用不着多说了，唯一的不足就是对电脑配置要求太高。笔者细心地将这两个游戏在自己机器上作了番比较：由于是同样的引擎，两者官方要求的最低配置除了硬盘空间不同外其余均处于同一水平。游戏前选择同等分辨率画面，画面细节也大致一样，实际游戏过程中，《细胞分裂》的流畅程度明显高于《虚幻Ⅱ》。但也有一个客观原因，《虚幻Ⅱ》中场景较大，且多有数十个敌人同时出现的“乱斗”场面，对游戏速度要求也较高；而《细胞分裂》中一般不会出现高速运动的画面，敌人数量也有限，故事多在小环境中进行。总而言之，故事背景的不同让《细胞分裂》对电脑的要求较《虚幻Ⅱ》来说要低一些。

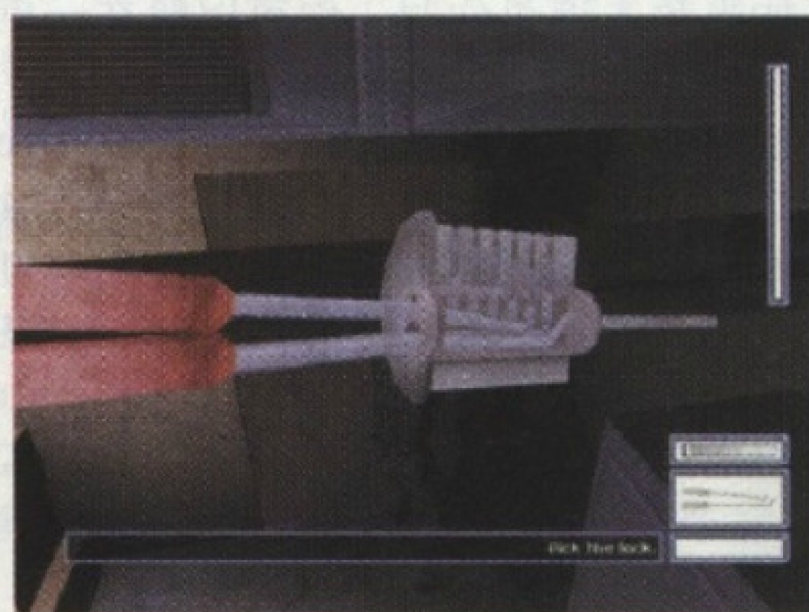
和《虚幻Ⅱ》一样，画面的漂亮程度让人印象深刻，除了精美细腻的纹理表现、生动自然的人物表情，游戏中光影的表现堪称有史以来最为出色。主角走过狭窄的训练过道，几缕光线从旁边的木板缝里射了进来，在黑暗的房间里投下了一些亮色……人物在场景中的背影随着光线的强弱和不同有着明显区别，表现非常自然真实，令人惊叹。


从简单的攀爬学习开始。


一字马！


流畅的攀越动作。

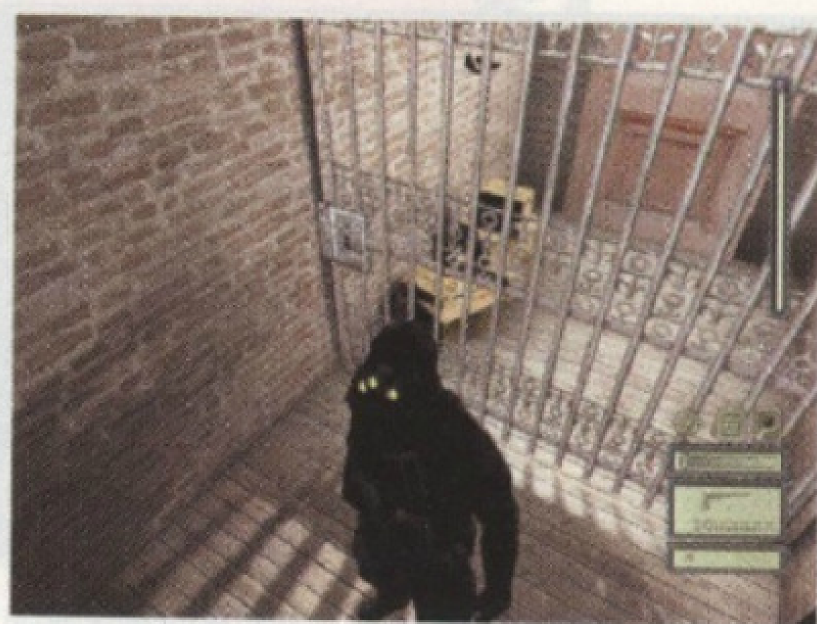

威逼他说出自己所需的信息。

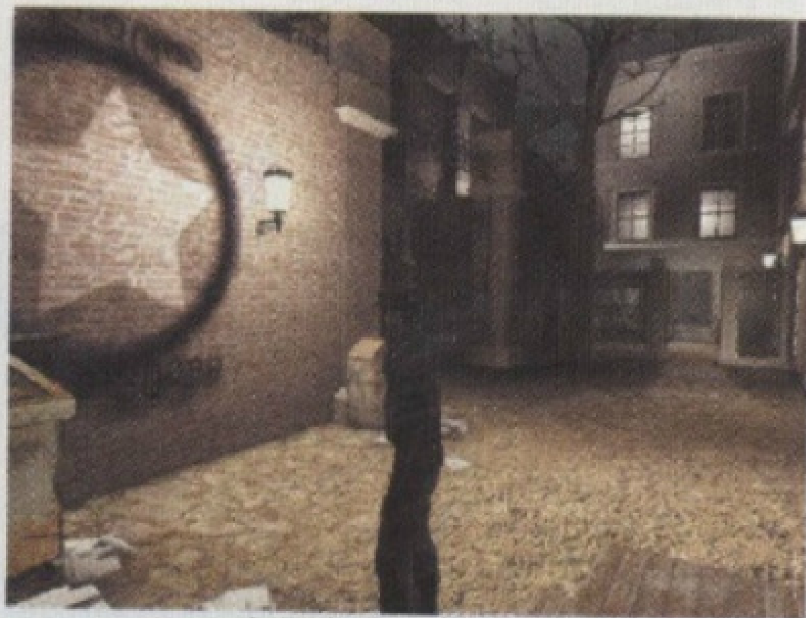

新颖的开锁过程。

游戏类型	动作冒险
制作公司	Ubi Soft
发行公司	育碧软件
系统配置要求	系统配置要求：PⅢ500、256MB、ATi8500、Windows9X/2000
编辑期待度	


在厨房里搜寻。


走廊里怎么到处丢弃着衣服?


场景中的锁不一定都能打开。


来到警察局的门口。


漂亮的狙击画面。


恐怖的停尸间。


夕阳之歌。

隶属于美国国家安全局特别行动小组第三梯队的萨姆·费希尔是游戏中玩家所要扮演的主角，他动作的丰富性在首个训练关中就可体会到，而正是担心玩家不能掌握这些动作，训练关必须强制通过，不能选择跳过。游戏动作的操控比较简单，经过一次训练就不会忘记。有些动作带有电脑辅助，操控较省事，比如攀上高处，简单跳一下，按住方向键↑就自动上去了。其中也有比较难掌握的动作，需要多多练习才能灵活运用。当然也不乏新颖的动作设计，比如开锁，不似同类游戏中简单地把开锁工具一拿出就可以了，还需要玩家用上下左右的方向键来配合开锁过程，只有配合恰当才能套开锁具。游戏中的动作都很自然流畅，没有拖泥带水的停滞感，人物在做动作时身体非常协调，没有以往动作游戏中的那种失重感和飘浮感，简单的一个翻越矮墙过程就足以让你心服口服。笔者发现的一个缺陷是，人物下楼梯的感觉不太好，像是在走平地，脚有时会悬空，尤其是在为了隐蔽而猫腰下阶梯时较为失真。

在游戏里，玩家身手敏捷不是首要的，需要你绞尽脑汁的是如何计划下一步的行动。经过训练关后，在完成任务的过程中，你必须根据环境情况来盘算着用哪几招、什么技巧来行动。拥有敏锐而细致的观察力很重要，当你不知道游戏该如何进行下去时，你就要注意四周是否有可利用的地方。

游戏中主角有许多间谍装备可以使用，基本武器就是自己的拳头，其他武器如手枪、步枪都只有极少的子弹数目，而且一关中基本没有弹药补充，打死敌人后你也别妄想把敌人的装备归为己有，这和别的游戏有区别。基于写实的出发点，主角在跑动中射击准确率非常低，请玩家特别注意。游戏设计者的立意是强调整个行动为完全的隐秘行动，所以能够不费一枪一弹过关最好不过，引起警铃响的次数太多也会造成任务失败。要达到上述目的，厂商设计了许多相关系统让玩家使用，其中最有特点的是“隐匿系统”。“隐匿系统”的表现形式是画面右下角装备物品上方的一条指针式计量槽，当指针指在靠左边的区域，就难以被敌人发现行踪，指针越靠右就越容易被发现。“隐匿系统”随着你所处环境的不同而变化，比如周围环境光线的明暗、你所做动作的不同(比如跑动和潜伏)、所发出的声音大小等而有所变化。这个系统也是整个游戏中最重要的设计之一。当然，灵活利用主角的特殊装备，比如夜视仪、光纤摄影机等，加上一些非常规手段，比如挟持NPC当人肉盾牌、用枪威逼NPC追问关键密码等重要信息，也是游戏中较有趣味的地方。

PC版本的《细胞分裂》没有提供对手柄的支持，这可能让一部分玩家不快。此外，一个良好的滚轮鼠标也是游戏必备的，滚轮在调节主角奔跑速度及调节狙击镜放大倍数时不可缺少。整个游戏也有一些Bug出现，比如当敌人追杀你时，你可以躲在一扇门后，那么敌人就开不了门，只能傻乎乎地不停推门。

日前，育碧宣布将通过XBOX Live提供游戏XBOX版本的新任务Kola Cell下载。这个新任务预计于3月14日开始提供下载服务，其中也将加入新的故事情节并提供主角更多思考动作与小工具以方便执行任务，不知道PC版本是否也会享受到这样的后续服务？而随着3月4日《合金装备2——物质》(Metal Gear Solid2: Substance)发售，萨姆·费希尔和索利德·斯内克之间的大决斗即将上演，其实明眼人都清楚，两款游戏不过都是场“一个人的战争”，简单区分孰强孰弱还真没多大意思。P

编辑导语

这几天将以前的大软都翻了出来，兴致很高地看了一下我们对某些游戏大作的评分，结果在所看到的当中，《魔兽争霸Ⅲ》的96分已经是巅峰了。这让我又开始胡思乱想："什么时候才能出现一款满分游戏呢？既然是满分，那么各方面都应该是完美的，呵呵！好想看看'完美游戏'是什么样子的啊……"

没想到我很快就"如愿"了，更没想到让我"如愿"的居然是一部正在热播的国产"青春偶像剧"。

这部片子的大概内容是这样：一个从美国某著名大学毕业并"精通IT产业"的帅哥（由韩国当红偶像安在旭跨国演出），回国后想要大展拳脚，但是没想到很快公司就倒闭了，于是他跑到建筑工地上去开吊车"锻炼自己"。后来在女朋友支持下，他决定投身游戏领域，在国内"红火"的电脑游戏行业里发财。但他怎么也开发不出好游戏来，于是他那个做舞蹈老师的漂亮女朋友通过对自己舞蹈班学生的调查，制定了一个"完美游戏"的企划。同学们描绘"完美游戏"应该是这样子：1.要有王子和公主；2.要有"爱"和一个执著的主人公；3.要有一群像他们一样的"舞动"的小精灵……后面应该还有，但我听不见了，因为我当场晕过去了半小时。

后来在男主角构思最困难的时候，女主角终于把"完美游戏"的企划交给了他，帅哥看后欢呼"我找到了！我找到了！"于是大概半个月后，这个游戏被帅哥一个人做出来了，老板曾经想给他派两个人帮忙"调试机器"，结果被他骂跑了。故事还没有结束，IT行业风起云涌，网络游戏成为潮流，于是老板决定把这个游戏改为网络游戏。在一个同样"精通IT产业"的女人帮助下，帅哥又花了大概半个多月把它改为网络游戏，并召开了发布会。这款网络游戏最终大获成功，有七七四十九关，一关比一关难，取得了亚洲在线人数第一，网页点击率第一的成绩……

这部电视剧我终于看完了，其间的快乐程度甚至超过了看周星驰的喜剧片。我对游戏产业的重要性终于被社会认同而感到喜悦，但同时也对自己是否身为一个合格的游戏从业人员而感到困惑，其间我甚至疑问这款游戏发布时怎么没邀请咱们杂志参加观摩，或者它为什么叫"完美行动"而不是叫《传奇》或《天堂》……这时我才蓦然惊觉，原来在看完这部片子后我的智商至少下降了50%！

附： 批评之后是自我批评。第一：在第三期的《探索寂静岭2的救赎之路》一文中，我犯下了一个大错误。在文中我提到PC版的《寂静岭2》没有模糊效果开关，而实际上这个开关是存在的。第二：第四期的《评汉堂大作赛神结》一文，我忘记了将评分表加在文章前面。不管当时为何阴差阳错犯下这两个错误，反正都犯得相当低级。在此向每一个喜欢这两款游戏的读者致歉，也向来信指出这两个错误的热心读者表示感谢！

8神经
yangli@popsoft.com.cn



将梦打破而后生





仙剑奇侠传二



■本刊编辑部

《仙剑奇侠传二》的上市已过去一段时间了，那些“仙剑”系列的死忠玩家在完成第1轮的“10小时通关”之后，说不定连第2轮、第3轮的征战都已结束。首先说的是，“仙剑二”的正版卖出了寰宇之星成立以来的最高纪录，豪华版更是炒出了近千元的高价都难求一套，几乎每位热爱“仙剑”的玩家都在这里表现出了自己的拳拳之心。关于游戏的好坏，每个人心里也有了各自的评判和价值——他们都有资格来评说，无论是痛骂不止还是赞叹不已。作为媒体的我们，在最初几日里，内部同样出现了两种极端的意见，所以本刊等到头脑中的狂热慢慢消退之后再来审视“仙剑二”，力求发出一个公正的声音。

有一些问题是在谈到“仙剑二”时无法避免的，下面就让我们来看看。



总评 90

😊	绝对算是优秀的武侠RPG，各方面优点都很突出。
😞	后期的仓促成为最大的败笔，作为仙剑的续集相当遗憾。

● 制作	大宇资讯
● 发行	寰宇之星
● 载体	CD×4
● 类型	角色扮演
● 语言	中文
● 环境	Windows 9X/Me/2000/XP

画面：★★★★★★★★☆
音响：★★★★★★★★★☆
操作：★★★★★★★★☆
娱乐：★★★★★★★★
剧情：★★★★★★★★★☆

关于游戏剧情设计上的一些争论

问题：“宽恕”的主题是否真的存在？

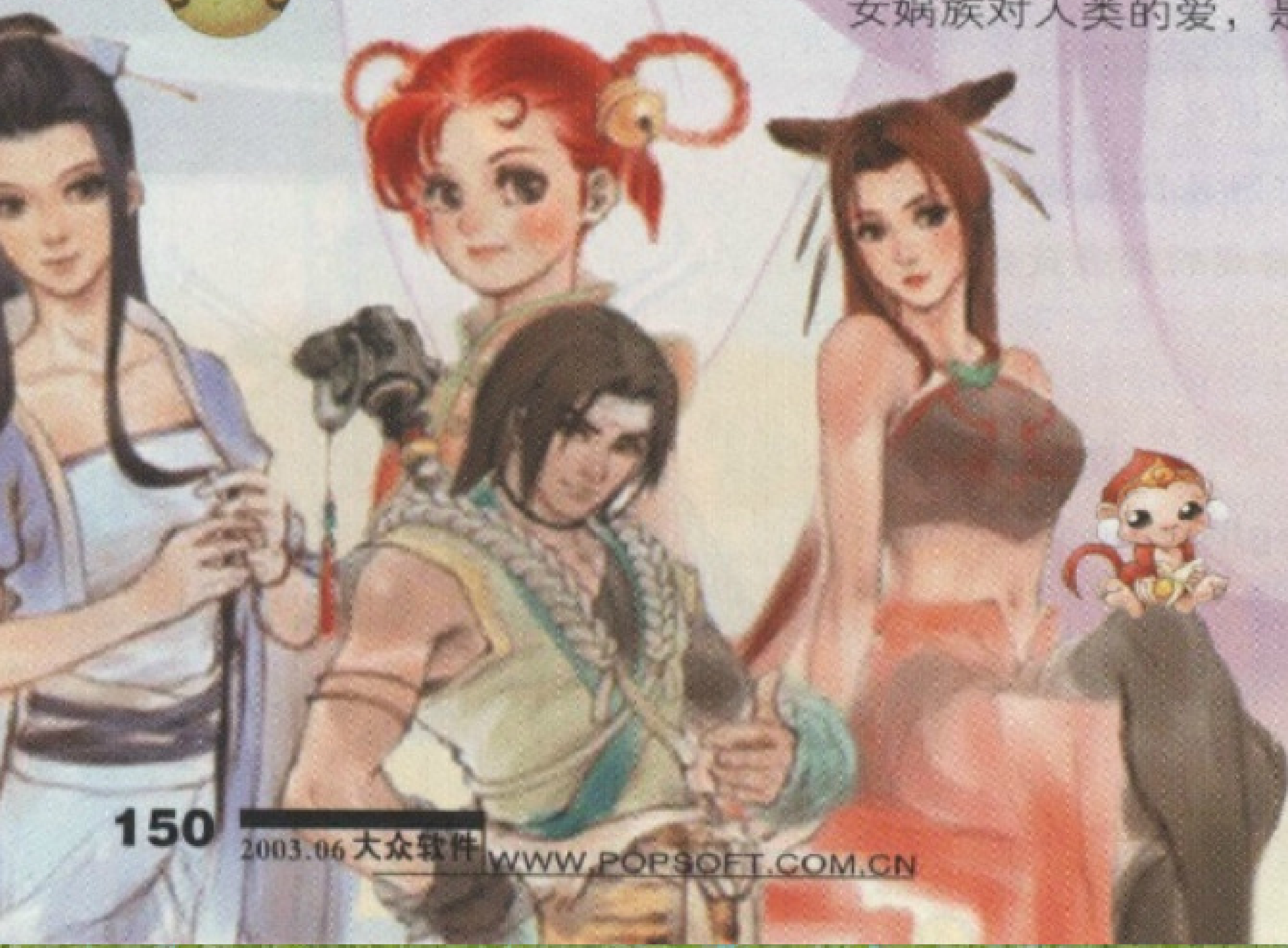
“宽恕”是制作方给“仙剑二”定的一个主题，但实际上对其不用太较真。如果在游戏中并没有体会到这个主题，这也不妨碍“仙剑二”成为一款好游戏，就像制作方同时也给“仙剑”定下了一个“宿命”的主题一样，如果我现在重玩“仙剑”并没有感受到这一点，我倒不会突然就认为“仙剑”原来是款失败之作。当然这并不是说游戏中“宿命”的主题真的就没有凸现，回顾一下会发现，它实际上贯穿了游戏中的几段重要剧情。王小虎救爱骗人的小女孩花小恬是一种宽恕，原谅开始一直利用他的苏媚，并舍身为她抵挡正派人士的进攻更是一种宽恕；幽魂江都王宽恕了千叶禅师，王小虎等人也就宽恕了他，可惜仙霞三奇并没有领悟到这一点，这也导致了江都王夫妇形神俱灭的悲剧；苏媚最后是否真的宽恕了李逍遥是个见仁见智的问题，不过游戏中最大的“宽恕”却并不是表现在这里。还记得游戏最后千叶妄图用花言巧语来动摇李忆如的信念么？可是小丫头却坚定地表示“爹爹说了，女娲族对人类的爱，是不图回报的”——这才是游戏对主题的点睛之笔，纵然不被天下人理解，但也要以对大地生灵的爱来和妖邪抗争，这才是最大的宽恕。



有爱有信任才会有宽恕，对“仙剑二”不满的玩家曾笑称大宇定下这个主题实际上是要玩家“宽恕”做得“一团糟糕”的“仙剑二”。但如果你真的热爱“仙剑”的话，他的话听起来倒并不像是个笑话。

问题：对金庸小说的借鉴是否真是“未经消化”的？

熟读金庸小说的朋友，想必在“仙剑二”的游戏过程中会不停地“脱帽致意”——因为在游戏中能见到的“老朋友”实在是多。首先是王小虎和七七的童年邂逅，王小虎为了救七七而受伤，还将母亲预定给媳妇的玉佩送给了她。玩



家不必为数年后二人重逢时七七对小虎表现出的情意感到奇怪，童年的那段故事足以决定芳心归属，《倚天屠龙记》中的周芷若和殷离早已告诉我们这并不是不可能的（小说中童年的周芷若去了峨嵋派学艺，而同样无亲无故的七七则去的是“峨嵋山”的仙霞派，实在是耐人寻味！）。而苏媚则有点赵敏的味道，在某种程度上她和王小虎的立场是对立的，但是却偏偏因为小虎的忠厚正直而爱上了他，这个情感的转折也许发生在王小虎为了她独力对抗正派高手那一段（话说回来，这个桥段跟张无忌在光明顶力战六大门派的壮举如出一辙）。苏媚的慧质兰心并不亚于赵敏，她总是能将王小虎耍得团团转，不过在大节上，她又总是不能违抗王小虎的意愿。至于千叶老和尚，则完全是仙剑版的“君子剑”岳不群，但他的表现要比岳不群更加急躁和贪婪，毫无得道高僧的气质，如何骗得倒比他还要精明的玩家们?


不错，千叶一出场就象个坏人。

“仙剑二”中对金庸小说的借鉴实在不少，不过换个角度来看，今日所有的武侠游戏几乎都对金庸小说有所借鉴，拿来一用无可厚非，关键在于制作者是否在借鉴中体现了自己的世界观和价值观：如果整部剧本是流畅自然的，那么借鉴就是成功的；如果让人感受到生硬和突兀，那么这个借鉴就是“未经消化”的拼凑。综合来看，“仙剑二”的借鉴尚算成功，各主角的性格都被较好地刻画了出来。不过，细心的玩家也因此能看得出来，过多走“侠”的路子反而失去了“仙”的韵味，各大武林门派的出现使游戏多了江湖纵横的感觉，一代中蜀山云雾缥缈的“仙”气已经很难感受了，诗、酒、剑三者的绝妙搭配更是无从寻找。不过这也比较符合王小虎忠厚侠义的本性，也许那种灵动变化的“仙”味，也只能适用于李逍遥这个机敏洒脱的家伙身上吧！


熟悉的场景，久别重逢的感动。

问题：剧情结构是否有“虎头蛇尾”的嫌疑?

有许多玩家宣称在10个小时内打穿了“仙剑二”，对于一款期待了8年的游戏来说，10小时就交待结束的确有些不尽人意。不过回想一下，在对剧情了然于胸的前提下，10个小时内打穿“仙剑”也不是什么不可能的事，所以游戏的长短并不是真正的问题所在，真正被玩家所诟病的是游戏剧情虎头蛇尾的表现。在前期剧情的连接倒是相当流畅，并有不少的小故事点缀在其中，使得前期结构更加丰润，游戏的整体感觉更加大气。而到了后期，尤其是将孔磷杀死以后，剧情的节奏突然加快，许多重大事件之间没有衔接，大决战就这么匆匆开始了。这样的设计放在其它游戏中倒是无可非议，可这毕竟是“仙剑”，从1代所体现的风格来看，剧情的发展应该是不紧不慢，张弛有道，玩家跟随线索而行，像2代中后期这种匆忙和几乎没有线索铺垫的感觉是绝不可能出现的。尤其严重的是游戏的结尾，回想1代的结局动画，伤感的画面和音乐升华了游戏的主题，玩家在游戏积蓄已久的情感在这段简短的动画中得到了最后的宣泄。而“仙剑二”的结尾居然没有特别制作的动画，尽管交待了林月如复活、苏媚变回原形，但带给玩家的震撼却远远不及1代，剧情的张力到此本来应该有所爆发，却因为结局的草率而突然消失了！


幻魅画轴的情节堪称绝妙。

游戏后期存在严重的赶工痕迹，姚壮宪自己也承认了这一点，这也许是“仙剑二”中唯一一个真正称得上是失败的地方。苏媚本来毫不逊色于赵灵儿和林月如的牺牲，但因为草率的结局导致悲剧效果被大大弱化了。对于喜欢苏媚的玩家来说，这才是个真正的悲剧！


法术比起一代来更加华丽了，但是可惜没有了神明召唤的招式。

关于三角关系和角色设计的方方面面

问题：游戏中的感情戏是否牵强?

“仙剑”最大的成功元素在于一个“情”字，不必多说。跟仙剑一样，“仙剑二”里也有一段经典的三角恋，不过，我们是不愿意看到王小虎们重复李逍遥们的爱情故事的，而早已成长的我们也不会再轻易被感动，这对王小虎们来说真是个挑战。于是，一些微妙的变化出现了。首先是两位女主角之间的关系，与一代不同的是，两个女孩子一点没有表现出要共事一夫的意思，尽管制作者也没有让两个女孩子当面争宠，但她们对对方的醋意却在许多细节处表现了出来。这样的设计是妥当而真实的，不过对于苏媚来说，游戏一开始就已注定了牺牲的结局。不管从身份还是从个性上来看，她都是个异类，尽管她聪明、狡黠、大胆，但制作者们却没有让她真正拥有赵敏那样为了追求爱情不顾一切的勇气，她的感情自始自终没有得到真正的表白，尽管她也


这也许是本作中最为“幽默”的台词。

用“被你怀疑比死了更感受”这样的话来委婉地表达感情，不过王小虎也只能在没有面对她时表示“任性的女孩子也很可爱”而已，至于为她舍身独挡正派人士，那不过是因为他天生的侠义精神使然。很难说王小虎是爱苏媚的，而七七却在一开始就得到了王小虎的玉佩，后来更迫不及待地被狂徒安排了一场“冰火相济”的好戏来确立名分——我得说，这个剧情让我感到很不舒服，我认为那不是一场偶然发生的事故，除了狂徒的刻意撮合，王小虎那句：“我刚刚在水中不小心把青冰焰华吞下去了……”更让人觉得搞笑，这傻小子什么时候变得这么鬼了？要不就是那青冰焰华会自动往人的肚子里钻？


喻南松是极具潜力的角色，可惜没有刻划出彩。

和1代的感情戏相比，尽管“仙剑二”的表达更加含蓄了，但由于苏媚的存在而显得绝不逊色！这个女孩子的光彩和个性令除了李忆如以外的所有角色黯然失色，但因此也几乎注定了她最后的牺牲，木秀于林，风必摧之，狂徒如此安排虽然有些残忍，但从增强戏剧性的角度上来说却无可挑剔。但是，当看着最后为了拯救王小虎等人而牺牲道行变成小狐狸的苏媚在默默注视着时，有多少人和我们一样黯然叹息呢！


为什么所有的痛苦都要让你来承担呢？

关于系统设计的得与失

问题：在可玩性上，“仙剑二”有没有降低？

为了延续“仙剑”的特点，“仙剑二”照搬了1代的大量成功元素，例如完全回合制的战斗，现在已很少见了；另外也没有一般RPG都有的大地图，这也是后来场景跳跃过大导致玩家诟病的原因之一；单一结局仍然是“仙剑”的特征，虽然“仙剑二”的流程中有一些小任务，但是却跟结局毫无关系。最近有许多玩家在开始钻研“苏媚没有牺牲”的所谓“隐藏结局”了，毫无疑问这又是一个仙剑综合症的表现，当年“仙剑”推出时类似的事件一点也不少见。在战斗上，有玩家表示有些战斗难度过大，但实际上只要合理利用七七的阵法，其实并不困难。不过，主角们的法术虽然华丽程度很高，却比原来缺乏气势了，作为独特的攻击系统，虎煞比起酒神的威力来要逊色得多。至于仙剑招牌式的音乐，“仙剑二”只能说是中规中矩，令人印象深刻的新曲虽有两三首，不过还是经典老曲目的运用令人重温感动。需要注意的是，凡是重返1代中出现过的老场景，都有经典曲目配合，令人几乎忘记了身处2代的世界中……


御灵是战场上非常得力的帮手。

相较1代而言，“仙剑二”的可玩性并没有降低，从每个人所增加的特殊技能系统来看，甚至还有上升，如有人仍觉得不如1代好玩，那已不是“仙剑二”本身的责任了。

关于“仙剑二”的综合评价

有一种说法是，“仙剑”是一件艺术品，而“仙剑二”仅仅是一个商品，这话无可挑剔，从后期明显的赶工痕迹可嗅出浓厚的商品味。不过，作为一款成功的经典游戏而言，推出续集是板上钉钉的事情，从这个角度上来看，续集在还没有推出时起，就已被打上了商品的烙印。狂徒所要做的就是，让这个商品尽量向一个艺术品的规格靠拢。然而作为“仙剑”的续集来说，作为玩家想要借此圆8年之梦的游戏来说，“仙剑二”所要承载的东西实在太多，甚至快要超过了一款续集游戏所能负荷的。玩家不仅要单纯评判“仙剑二”的好坏，还要将它跟“仙剑”联系起来对比，希望再找到当年那种感动。不要忘了，“仙剑”是在一个特定时期出现的游戏，是在一个佳品尚不多见的时期出现的一个极品；对玩家而言，有如在最饥饿时吃下的一碗红烧肉，它的美味是无可比拟的，如果要在天天生猛海鲜的今天再去重新寻找那种美味的体验，已是一件非常困难的事情了。如果硬要用它来续梦，那么只能将原来的梦打破——因为这个梦是仅仅属于“仙剑”的，仙剑1代本身就是一个完整的梦了。所以，“仙剑”带给2代的影响并不全是积极的。姚壮宪也曾表示如果要制作“仙剑二”希望是与1代剧情完全无关的作品，那么，即便“仙剑二”没有达到玩家的期望，也不是件坏事，将梦打破而后生，至少能让后来者轻装上阵。


人小鬼大的李忆如，叫人怎能不喜欢？

最后要说的是：对于像我一样的某些人来说，当看到林月如跟李逍遥返回仙灵岛的一霎那开始，我的“仙剑”之梦已圆了。


这样的结局画面，比起一代来自然缺乏震撼人心的效果。

这是我们中国人最好的游戏续作，这里我们不用过多重申“仙剑”的历史意义，但对于“仙剑二”而言，这款游戏本身的价值，将和我们所有人的评论一起，接受时间给予的最公正的评判。

把世界放入手中

文明III 游戏世界

■贵州 yago

总评 86	
☺	多人模式更丰富，新创的伪即时模式方便网络对战，还有强悍的编辑器。
☹	网络游戏性仍无法与即时战略游戏媲美。
● 制作	Firaxis
● 发行	Infogrames/天人互动
● 载体	CD×2
● 类型	回合制策略
● 语言	中文
● 环境	Windows 9X/Me/2000/XP



画面：★★★★★★★★★
音响：★★★★★★★★☆
操作：★★★★★★★★
娱乐：★★★★★★★★★
剧情：★★★★★★



是否想起了“霸王的大陆”？

席德梅尔的《文明》早已是游戏界家喻户晓的一道名菜，第2代群雄割据的混乱局面结束后，各位玩家终于有幸迎来了该系列第3代接班人——《文明Ⅲ》。这款堪称经典的策略游戏一举重振当年的辉煌，更多科技项目和更复杂的发展道路极大地丰富了游戏的内涵，再加上整整16种文明，玩家一时间还真有点眼花缭乱的感觉。俗话说，玉不琢不成器，游戏的发展也是这样，制作者们总希望通过资料片来让自己的作品更加完美，于是2002年10月我们又迎来《文明Ⅲ》的资料片《游戏世界》，该游戏被天人互动公司代理引入国内并于今年初推出了简体中文版。

应当承认，《游戏世界》不愧为一款成功的资料片，它在《文明Ⅲ》的成功基础上进一步丰富了游戏内容，首当其冲的改进当属多人模式。回合制策略游戏最大的特色是慢节奏，如果8位玩家相互抗衡500个回合大约需要耗费整整3天的时间，参与的玩家如果想不打瞌睡都难。Firaxis的制作人员挖空心思以多种方式为游戏提速，资料片中的一些新对战模式把《文明》发展的重点集中于快速取胜，玩家可免于过问太多的细节问题。这种改进既保持了回合游戏的本色，同时也加快了决定胜负的节奏，但这是否会抹杀《文明》一贯带给我们的发展快感呢？因此这种改进目前在《文明》玩家的眼中还是个有争议的话题。

体贴入微的怀旧玩法

除了你来我往的传统回合模式外，《游戏世界》又出现了“同步制”和“无间隙”两种新的计时模式。同步制即所有玩家都能同时移动部队或组织生产，当所有人都完成了自己的决策后游戏才开始进入下一回合。“无间隙”要更快一些，游戏的每个回合都有时间限制，所有玩家也一样可同步发号施令，但你必须抓紧时间，否则限定时刻一到就自动进入下一回合，“无间隙”制式通常会使得玩家手忙脚乱。在这两种模式中，每个可移动单位都有步数限制，所以手快的朋友也别梦想一回合内能把世界逛遍。

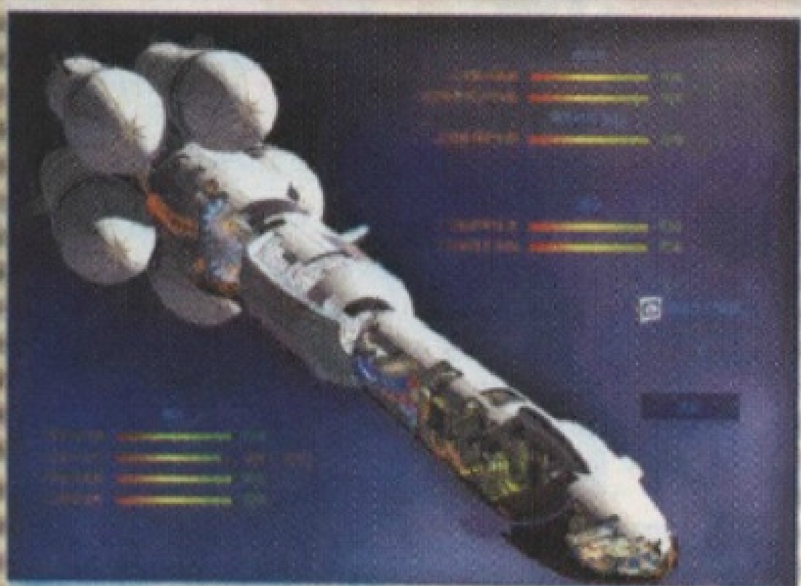
对于那些稳坐家中时间充裕的玩家，《游戏世界》还提供了2种怀旧玩法：热椅模式和PBEM对战。热椅模式实际上就是多位玩家在一台机器上对战，这种经济实用的对战方式对国内玩家来说应该不陌生，像3DO的《英雄无敌》和大宇的《大富翁》系列都可这样对战。PBEM对战说白了就是通过电子邮件传送记录文件来进行网络对战，这种速度超慢的对战模式看似不可思议，其实才真正体现出《文明》与棋


建起了雄伟的豪宅。

弈的相似之处，玩家有足够时间作出深思熟虑的决策，相互的抗衡在更为艰难的同时也更加有趣和值得回味。在宽带盛行的今天，国外仍有不少热衷于回合策略游戏PBEM的爱好者。在热椅模式和PBEM对战中，玩家也能通过设定提高城市的生产效率来加快游戏速度，设计者对玩家的细微体贴由此可见一斑。

多种胜利模式带来更多乐趣

大概再也没有别的游戏能有《游戏世界》中那样繁多而复杂的胜利模式，例如弑君模式，每方文明的领袖人物都出现在地图上，不过这些元首们机动性很差，也没有什么过人的战斗力，玩家们必须尽全力保护己方的元首，同时要设法干掉其他文明的元首，如果自己所有的元首人物都不幸遇难就算失败。在征服模式中还有种一城征服模式更让玩家瞠目结舌，某个回合结束之前如果你的任何一座城市被敌人占领或摧毁，那么你就出局！一城征服模式使多人对战格局的变化更富戏剧性，游戏的战略战术都发生了巨大变化，即使是强国也可能一夜灭亡，向外扩张变成了极具风险的勾当，城防建设将成为首要大事，但谁能保证你新建的小城附近会不会引来大批不怀好意的邻居？更有意思的是，夺人城池者更要警惕螳螂捕蝉黄雀在后，说实话，这种情况下的多人对战我看比即时战略游戏慢不了多少。


准备探索天外定居点。

还有两种新模式也比较有趣，一种是圣地抢占模式，玩家开始游戏时出现的地点会有一座小庙，每个玩家都要在守好己方小庙的同时努力去夺取别人的小庙，如果敌人攻占这里你就失败，如果你能守住这座圣殿，每回合结束时你会得到文明分数上的奖励。最搞笑的就算公主抢夺模式了，这其实是夺旗模式的一种变化版本，但格外滑稽。参与对战的每个文明都有一位本国的公主，这位公主在起始点上出现后无法由己方移动，只有别国的部队能带走她，玩家要努力打败抢亲者夺回美丽的公主，如果公主给弄到抢夺者的首都去，你就Game Over。


战火燃烧的日本列岛。

新增内容更具可玩性

单人模式中新增8种文明：西班牙、蒙古、凯尔特、土耳其、高丽、迦太基、北欧和阿拉伯人，每种新文明都有自己的领袖和特有兵种，其中不乏独具特色者。像北欧狂暴海盗在游戏早期就可发动水路两栖进攻，而迦太基的努米底亚雇佣兵也有不容忽视的战斗力，至于西班牙征服者大概早已是闻名遐尔了，这种部队的攻防均有不俗表现，而且机动性还不受各种地形的影响。除了《文明》的特有兵种外，《游戏世界》里还有两种值得一提的新单位：第一位是中世纪步兵，这家伙可由剑士升级而来，攻击力高达4，与初期的矛兵配合非常不错；另一位是工业时代所有文明都能生产的游击队，这种非正规的战斗单位可胜任多种任务，例如破坏交通、绞杀敌方经济发展等。资料片中工人可修建哨所和雷达站，哨所允许玩家看清它周围更远处的情况，游戏后期出现的雷达站不但可提供更宽广的视野，而且在此范围内己方战斗部队还会提高攻击能力。在领土或中立地区修建的飞机场能使己方飞机有更远的航程，这在以空军为主的后期战斗中具有非常重要的意义。


争雄南亚大陆。

认真玩过这个游戏的玩家才会发现，《游戏世界》在很多微小细节上都有改进，例如顾问菜单中增加的自定排列功能就很有帮助，战斗中的自动炮击和自动轰炸也把玩家从发石车、大炮和轰炸机中解脱出来，你可让它们自动执行削弱敌人防御力的任务，毕竟还有更重要的国家大事在等着你去决定呢！集群移动在多人对战时更方便，它可让玩家向目的地一次同时调动多支部队，有这种功能就不怕限时模式了。



天下没有十全十美的事，对这款游戏笔者最感苦恼的是发展到后期，大量的建筑和兵种会让游戏流畅度骤降，如果参战的文明数量多一些，即使是P4配置也难免有老牛拉破车的感觉，这个《文明Ⅲ》的老问题在《游戏世界》中仍然没有解决，希望随后发行的补丁能得到改善。不过总的来说，经过《游戏世界》的雕琢，《文明Ⅲ》这块牌子更显得金光灿烂。如果你是一位策略游戏的爱好者，同时又想亲身体验一遍人类文明的发展历程，那么《游戏世界》的确是你最佳的选择。

指环王 Lord of the Rings 护·戒·使·者

■辽宁 枫红一刀流（本刊特约作者）

《指环王——护戒使者》根据J·R·R·托尔金的小说和同名电影改编，又译为《魔戒首部曲：魔戒现身》，是所谓魔戒三部曲中的第一部。从上古战争中索隆打造的魔戒落在佛拉多手中开始，到率领联盟冒险队前往厄运山口途中的这一段剧情。游戏的剧情环环相扣，紧凑而曲折，画面堂皇华丽，宏伟壮观，再现了小说所描述的瑰丽而奇幻的世界。

玩家在游戏中可扮演佛拉多、刚多尔夫和阿拉贡3个不同的角色，每人都有不同的技能，在对付敌人时要针对特点运用不同的策略，尤其每个Boss都有独特的攻击方式，须找出弱点来克制他们，因此观察力和想象力很重要。在战斗中要多多体会队友提示的用意，找出要点才能一击奏效。游戏的战斗有很多取巧方法，如在遭遇到大队敌人时，可充分利用队员的力量来歼灭他们（队员死不了），将敌人吸引到队员中间再坐壁上观，也能轻松过关。游戏中还有纯洁度的设定，戴上魔戒时会减少纯洁度，如果纯洁度降到最低，索隆会出现并夺走魔戒，游戏结束，玩家需要靠完成某些事件来提升纯洁度。游戏的操作很简单，W、S、A、D为方向键，空格键为跳跃（踢），鼠标左键为物理攻击（木棍和剑），右键为特技（如石块和弓箭，刚多尔夫则相反，左键为魔法，右键为短剑）。在游戏中按Q键可查看任务列表，按I键可切换出物品菜单，按F键可切换到第一人称狙击模式。



总评 82

项目	内容
制作	Surreal Software
发行	武汉奥美
载体	CD×2
类型	动作冒险
语言	英文/中文
环境	Win9X/Me/2000/XP

画面：★★★★★★★★☆
音响：★★★★★★★★☆
操作：★★★★★★★★
娱乐：★★★★★★★★
剧情：★★★★★★★★

配置要求
CPU：Pentium Ⅲ600MHz
内存：128MB RAM
显卡：32MB以上支持Directx8.0之显示卡
硬盘：800MB硬盘空间

一枚戒指统领众戒，尽归罗网；一枚戒指禁锢众戒，昏暗无光，这就是黑魁首索隆在毁灭之山的火海里打造的魔戒。在3000年前的战争中，索隆被伊斯德王子斩断手指失去了这枚魔戒，人们终于从绝望中战胜了索隆，而魔戒凭借着自己的意志力，陆续控制了伊斯德和古鲁姆，在黑暗的山洞里等待着破茧而出的时机。

历史成了传说，传说成了神话，在3000年里，没人晓得这魔戒的存在，一直到机会来临之际，邪恶再次降临世界之中。据传闻东方出现了可怕的城堡和黑衣骑士，魔戒知道时机已至便逃脱了古鲁姆的掌握，但无法预料的事情发生了，它被难以想象的人拾到了，一个霍比特人，霞尔镇的毕尔博·巴金斯。魔戒使他长命百岁，在他110岁生日的那天，毕尔博决定实施他的冒险计划，便将魔戒传给了侄子佛拉多，只身前去寻找精灵族部落。



刚多尔夫向佛拉多讲述魔戒的来历。

魔戒初现

术士刚多尔夫是佛拉多的忘年之交，他翻阅了当年伊斯德所写的日记，将魔戒置于火中显现文字，这些火焰样的花体字就是魔德之



经过烤炙的魔戒显现出花纹状的古老文字。


在出发前山姆仍不忘给贝格恩的花园除草呢。

语，于是他将戒指的来历向佛拉多讲述了一遍。那个黑魁首索隆仍然存在，他的力量就保存在魔戒之中。如今巴拉夺城堡也在魔德被重建，魔戒已听到了主人的召唤。索隆的魂魄和黑暗骑士正在四处寻找它，需要它的力量给世界带来黑暗。

魔戒只能在打造它的地方摧毁——在莫都火焰山深处的厄运山口。因此佛拉多必须带着它赶到那里将其投入万丈火渊之中。魔戒的力量对人的思想和意志有着强烈影响，连大巫师刚多尔夫也不例外，寻常人触碰之下更会漾起贪恋之心，因此佛拉多肩上的使命沉重而艰巨，要以性命来守护着它，因为这枚魔戒将影响到整个大陆的未来。

佛拉多和刚多尔夫的谈话被镇上玩伴山姆偷听到了，为了防止他泄密，刚多尔夫决定让他一起参与这次冒险。山姆听到可以冒险远游，还可以见到传说中的精灵，不由得兴奋雀跃不已。接下来刚多尔夫前去会晤术士领袖萨茹曼，和他商量如何对付崛起的魔军，而佛拉多在出发之前要处理家里的一些事务，首先要将贝格恩的房产卖给镇上的萨克维尔·巴金斯。


敲响镇中心广场的铜铃，
巡逻员罗宾就会从绿龙酒吧出来。

由开始的房间往右转到走廊，右边的第一道门通往门廊，先不用进去。沿走廊前行进入右边的第二道门是卧室，在房间的箱子里找到贝格恩契约。来到门廊，在拐角处的箱子上可看到跳跃着光芒的物品，走过去拿到贝格恩钥匙。两样物品找齐了，接下来要将它们交给镇上的萨克维尔。由门廊的圆形大门出去，在门右与玩伴山姆对话，得知梅利和皮平两人将在绿龙酒吧等着他们，不过山姆这家伙在临行前仍不忘给贝格恩的花园除草。往大门左边走有个木栅围栏的出口可以离开，前面有棵大树可以爬上去，学习一下攀援技巧。沿着小径一直往前跑去可采摘到不少蘑菇，这是弗拉多实用的疗伤药。过桥后来到贝沃特，广场上有巨大的五月柱和古老的铜铃，穿过广场往左前方走看到一个妇人站在一幢房屋前，她就是要找的萨克维尔·巴金斯。


将契约交给萨克维尔夫人，
贝格恩的房产总算卖出去了。

还没等佛拉多说卖房子的事情，这老妇就喋喋不休地抱怨镇上有狼出没，要找霞尔镇的巡逻守卫。走到广场的铜铃前切换到第一人称狙击模式（F键），将鼠标瞄准铜铃点击右键投掷石块，铃声响起后守卫罗宾出现，他认为镇上有狼出没只是传闻，对萨克维尔的话很不以为然。回去再与萨克维尔交谈，将契约交到她手上终于将贝格恩的房产卖掉了，接下来要做的是将贝格恩的钥匙交给贝格肖街三号的甘姆齐老汉并回家拿那枚魔戒。在离开贝沃特之前，先到广场的对面找到山姆曾提到过的绿龙酒吧，走进去后找到梅利和皮平。3个伙伴回忆了一些当年有趣的情形，约定不久在老麦格特的农场见面。回到贝格恩的家，在走廊左侧的卧室箱子里找到魔戒，出门时已是静谧的夜晚。

黑暗骑士


夜晚来临，镇上响起了黑暗骑士的马蹄声。

由门口往右边走到花园，看到一名骑士骑在一匹眼泛红光的马上，通体的黑色掩盖不住腾腾杀气。那骑士用含混而空洞的声音向甘姆齐打听佛拉多的下落，甘姆齐谎称他往别处去了。等黑衣骑士策马离去，佛拉多上前打听山姆的下落，得知他已和皮平赶往麦格特的农场，于是佛拉多将钥匙交给甘姆齐，往农场与伙伴们会合。

在行动前建议先存盘，因为在下面的行动中很容易被黑衣骑士抓捕并夺去魔戒，行动中按Shift和W键可以潜行，扔出石头可用来吸引黑暗骑士的注意力。在骑士离近时尽量不要跑动，屏幕左上角有时会出现圆点，黄色代表骑士已经开始注意到你了，红色则是被发现任务失败。具体逃跑行动如下，开始面对甘姆齐的家门，往后转跳过矮墙跑到土丘顶

部，这里位于中心地带不会被逡巡的骑士发现，面向山坡的对面，那里有一幢小房子被两条道路环绕着，它的右后面就是通往贝沃特的石桥。趁那名骑士跑到身后的时候迅速冲下土丘，由右前方的出口穿过矮墙，沿石径往小屋右边的拱门来到河边。这时可以看到石桥对岸有一名伫立的黑衣骑士，往石桥的左岸扔两个石块，那名骑士循着声响追到左岸，然后闪出去冲过石桥来到贝沃特。

刚来到广场就遇到罗宾遭受野狼攻击，冲到狼的近前挥舞短棍将其打死（鼠标左键）。而后穿越广场往右边山径走过去，穿过石拱门沿石径前行，月夜下看到狼群在山丘上引颈发出凄厉的嗥叫。接下来会受到狼群的围攻，不要试图打败它们，在这里即使全歼狼群也不会得到任何好处，没有经验值和物品可拿，因此建议快速往前奔逃。

往前来到绿山林，走过两座小桥往左边沿着河边走，发现一名黑暗骑士守在第3座小桥前，在路右边有一根中空的树桩，钻进去切换到第一人称视角，往后面投掷石块，将那名骑士吸引到相反的方向，快速冲出树桩跑过小桥来到农夫麦格特的农场。与山姆、梅利和皮平3个伙伴会合。4人正商量着下一步的行动，在狗的咆哮中麦格特出现了，说已有黑暗骑士打探到众人的行踪，决定用货车将他们送到勃克兰的边界。

森林迷宫

来到勃克兰之后，黑暗骑士的马蹄声仍在不远处的路径上隆隆轰响着，大伙打算往南方穿过老林。梅利曾在那里呆过，认识那边的路，那里虽是黑暗神秘的地方，但还没有黑暗骑士那么可怕。南方森林是个迷宫，伙伴们一到这里就失散了，下面得赶快将伙伴们寻找回来。

由开始唯一的路径前行，尽头被一棵大树挡住了。返回到森林起始处（栅门），再走回到方才的大树前，发现那棵树已经移走了，看来这里的树木拥有自己的行为和思想。沿着路径继续前行，路上会遇到巨大的蜘蛛，用木棍将它解决掉。往前是岐路口，走左边的那条，这时听到梅利的呼叫声。走到一个十字路口即可找到梅利，他会加入队伍，不过会跟得很慢。不用担心，即使失散也不必再回头找他。

由找到梅利的路口径直往前走，会连续到达两个Y字形路口，每个路口都有蜘蛛把守。一直走左边的路，直到听到皮平的呼叫声。在下一个路口走右边的路径，等皮平加入队伍后沿来路往回走，一直走到前面有3条路径的路口，走右边的路会听到山姆的呼叫声。

伙伴们会齐后在树林里生起篝火过夜，穿过迷宫前方就是柳条河了，那里是森林里最奇怪的地方，经常发生古怪的事情。沿着柳条河岸溯流而上，在一棵巨大的柳树下梅利和皮平恹恹欲睡，佛多拉和山姆也似乎在某种催眠下有了倦意。突然那棵柳树伸出树枝将地上的梅利和皮平卷到树干的嘴里，连山姆也被它威猛的一扫给打昏过去。打败柳树的诀窍在于站到离它枝臂不远的地方用树棍攻击，注意不要凑得太近，否则会被扫到后面的灌木丛中，进去就出不来。并且不要尝试用石块攻击树干，柳树在被激怒后会将两个伙伴杀死。柳树的枝臂在被击中多次后会折断，再去打另一根，打击10多次后一个叫汤姆的大叔会出现，念起奇怪的咒语将柳树休眠，梅利和皮平也因此获救了。

古斯丘陵

汤姆虽然举止怪异却是古道热肠，邀请众人到他家里过夜，只是他的宝贝金莓喜欢睡莲，替他采摘一些吧。睡莲在路上很好找，不过要小


用石块吸引骑士的注意力，佛拉多快速朝河边跑去。

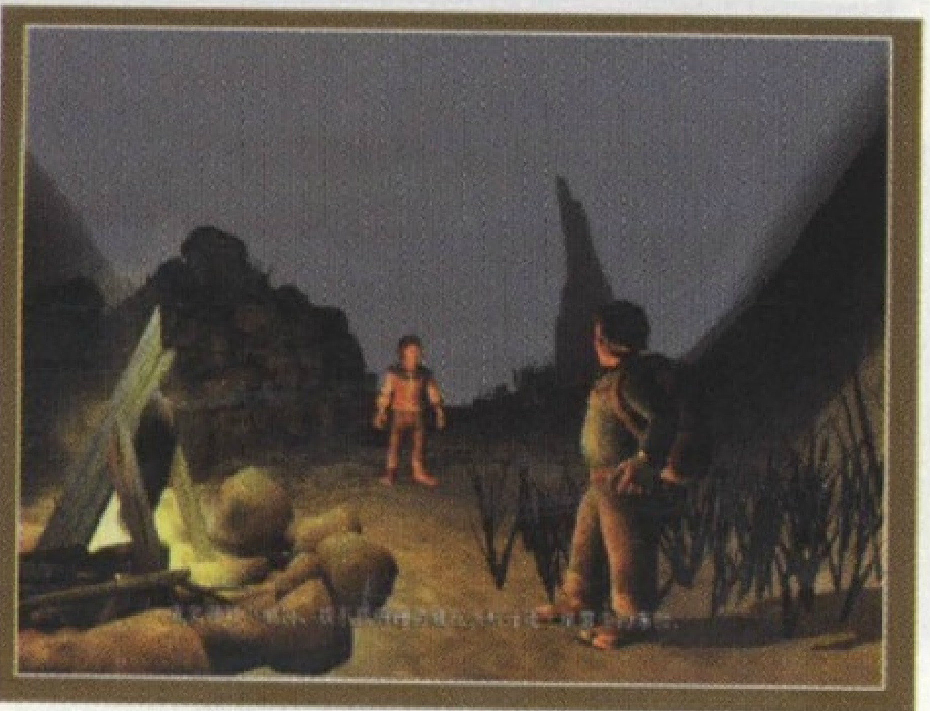

夜幕下的溪谷中，黑暗骑士的身影显得神秘而可怕。


在森林迷宫中寻找失踪的同伴。


在柳条河边，大伙受到了树精的催眠。


在当斯丘陵的木屋，大伙受到了汤姆和金莓的盛情款待。


在雾气弥漫的丛林中，小伙伴们同心协力对付狼群。


丘陵地带的深处是阴森的墓地，到了夜晚尤为可怖。


老汤姆出现后，将大家救出危险地带。

心沿途蜘蛛的攻击，采到12株后去找汤姆，他就在河流附近闲逛。找到他后与之对话，跟随他来到当斯丘陵。将睡莲交给金莓后，大家开始在木屋中享受丰盛的晚餐，唱歌讲故事直到深夜，大伙睡得很是安稳。第二天精神已恢复得差不多了，在汤姆和金莓的指引下，继续往树林的北方进发。沿着木屋左边的蜿蜒山道往山顶行去，在半山腰听到一声狼嗥，由于其他3位伙伴行动较慢，等会齐后再继续前行。沿途会陆续遇到野狼的攻击，4人协力将它们逐一杀掉，最后穿过狭窄的通道来到一片石碑环绕的墓地，看夜幕降临，大伙只好在这恐怖的墓地中过夜。

第二天醒来又不见了山姆、梅利和皮平的身影，接下来的寻找有些难度，佛拉多要以一根木棍来对付空中浮荡的飘渺幽灵，它们的攻击力很强，并且每3只聚集在一起。在起始处存盘，往右走会遇到3只幽灵，将它们杀掉后继续右行找到一个小湖，湖里会再遇到3只幽灵，干掉它们后往右边上岸，沿着斜坡跑上去。接下来路上会有更多的坟墓和幽灵，蘑菇不够可以不予理会，甩开它们一路往山丘的顶部跑上去。最后来到一座山洞中，看到3个伙伴仆俯在地昏迷不醒，洞里一只僵尸挥舞利爪攻袭过来，口中喷射出绿雾令人窒息。要打败它仅用木棍不够，必须寻找另外的武器才行。绕过僵尸往右边跑去，跳上石阶找到一只宝箱，从里面找到一柄西方匕首，用它可对僵尸造成伤害。在僵尸喷吐毒雾时要快速绕到它身后用匕首刺击，刺中后它会遁入土中在远处再现，刺中5次后佛拉多唱起汤姆教的歌谣，汤姆听到召唤果然出现在山洞中，他唱起咒语将那只僵尸镇伏，同时也解开了山上的封咒，将财宝分散给附近贫穷的人们。而众人的装备也升级了，扔掉木棍拿到了锋利的匕首，只是用这个东西来对付强大的黑暗骑士还是有点单薄。

远离了当斯丘陵冰冷的荒野，一行人到达布雷村，这里是霍比特人和大人族混居的地方，当夜大伙便在跃马客栈投宿。

跃马客栈

由开始的前厅往右走，在T字形岔路往左走来到餐厅，3位伙伴也在这里。上前与那个一头黑色长发，身背箭筒的男子说话，他会提醒佛拉多如果要投宿要尽快跟老板说一下，否则就只能在马厩里过夜了。回到前厅找老板对话，4人入住到了跃马客栈。

回到餐厅看到皮平正在那里讲故事，描述着当初比尔博在过生日时使用魔戒的情形。那个身背箭筒的男子轻声告诫佛拉多赶快阻止皮平讲下去，佛拉多于是给大家唱歌跳舞打断了皮平的话头，没想到不小心戴上了魔戒，他的身形顿时消失在众目睽睽之下。众人回到房间，那个男子自称叫神行客。这时客栈老板带来了刚多尔夫的书信，信中告诉佛拉多要在7月底前赶到林谷，那个自称为神行客的阿拉贡值得信赖。接下来去寻找梅利，玩家将控制阿拉贡来进行这一任务。熟悉一下他的操作，会发现与佛拉多稍有不同，他不能跳跃，但可以用脚来踢击对手，将敌人踢倒后可迅速走近前去用剑杀死，这样的战术可以节省不少时间，尤其是对付后面的怪兽。还有不同是他可以射箭攻击，与佛拉多的石块攻击相仿。

由客栈门前一直前行遇到一名马贼，杀掉他后走左边的路可找到塞满（一种旅行面包）。回到杀马贼的地方继续前行，在左边的小院落里找到梅利。接下来要搜集4样乔装用的道具，由小院落出去往左边走，路上会遇到3只狼，杀掉它们后在尽头遇到放狼的家伙，杀掉他得到莱姆巴斯（一种蛋糕），在旁边的小院里找到木柴。往回走到杀马贼的地方，在路边找到一只发光的木桶，在里面找到一件旧衣服。来到广场遇到两

名无赖，将他们杀掉后进入后面的仓库找到一些干草。在跃马客栈的后面院落里会再遇到3只狼，杀掉它们后在一只木箱上找到一只甜瓜。回到客栈发现黑暗骑士已袭击了这里，于是阿拉贡带着佛拉多等人马上撤离，守护着他们渡过了一个令人心悸的夜晚。第二天很早的时候，阿拉贡带着这4个霍比特人安全地离开了布雷村，进入怪兽横行的荒野。不久，一行人到达了被小精灵称作阿蒙苏尔而人类称作威瑟托普的山区。


在跃马客栈里遇到王族后裔阿拉贡。

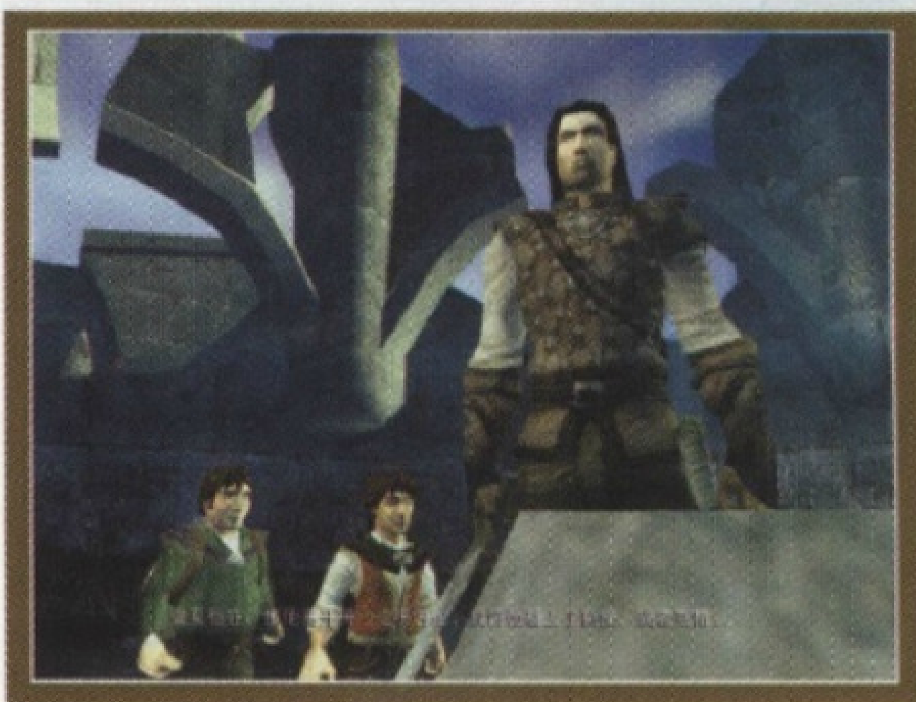
威瑟托普

在山区放眼望去，乌云密布的天际有红色光芒在闪烁，像是闪电又如同跳动的火焰，那是什么只有爬到山顶才会知道。由开始的篝火边沿着唯一的山路往上跑，沿途会遇到狼群的攻击，建议不要冲得过猛而受到围攻，要在小伙伴的配合下逐一斩杀掉恶狼再继续前进。杀掉群狼后会遇到一名弓箭手，侧移躲开他的火箭攻击，再伺机用箭将其射杀。在前面的石桥和山径还会遇到战士和箭手的狙击，尸体上大多有塞满可拿。最后来到一座塔楼的废墟，在里面的石堆上找到了文尼字符，那是刚多尔夫留下的。就在这时废墟中出现了一只巨大的兽人，挥舞着锋利的石斧攻过来。它的攻击力相当骇人，战斗中要利用灵巧的身法躲开攻击，不断利用箭支射它，直到它倒地为止。在山顶朝下面的荒野望去，看到几名黑衣骑士往山脚疾驰，阿拉贡连忙带着佛拉多和山姆离开山顶废墟，拚命往营地赶去，如果晚的话那边的梅利和皮平会有危险。


到了夜晚，阿拉贡在小镇上寻找独自外出的梅利。

赶到营地时那些黑暗骑士已经逼近，面对危机佛拉多戴上了魔戒，举起短剑朝黑暗骑士挥去，不想被骑士具有邪毒的剑刺伤在地。在千钧一发之际阿拉贡赶到，手挥火把与4名黑暗骑士展开较量。这里的战斗没有剑和弓可以使用，要利用火把守护佛拉多不被对手杀死。在战斗中要巧妙地游走身形，逐一对付攻来的黑暗骑士，利用四连击可将骑士击倒，当每人被击倒6次后那些黑暗骑士会撤离营地。

接下来就要清理巨怪丛林的怪物了，当野狼和兽人同时出现时，先将狼引到远处杀掉，再回头射杀兽人。兽人行动较慢不易追上，让佛拉多等人吸引它，再用阿拉贡的箭来对付它最好不过。接下来还有精灵族武士和弓箭手，将山道上所有的怪物清除干净后，屏幕的下方会有信息提示，一行人顺利通过巨怪丛林。


在山顶的废墟中找到了刚多尔夫留下来的文字信息。

联盟会议

在桥边遇到林谷埃尔隆德派来接应的骑士格洛芬德尔，为了尽快医治佛拉多的邪毒之伤，他将爱骑阿斯法洛丝借给佛拉多，佛拉多于是跨上快马甩开追逐的黑暗骑士进入隐藏的精灵山谷林谷。林谷之王埃尔隆德治好了佛拉多的邪毒剑伤，这位不平凡的霍比特男孩又恢复了往日的气色。醒来后在屋里遇到了刚多尔夫，得知术士领袖萨茹曼已投靠了魔军，而他派来保护自己的阿拉贡，则是上古努美诺尔王族的后裔。如今各族的代表都齐聚林谷，联盟会议马上就要开始了，佛拉多和伙伴们作为客人也参与了这次会议。在会上首脑们认为这只充满诱惑力量的魔戒必须销毁，因此要将它带到莫都的厄运山口去。充满矛盾的各族首领为了同样的目标加盟到护送魔戒的队伍中，9位成员将对付索隆的9名黑暗骑士，未知的凶险就在不远的前路等待着他们。

会议结束后，与在场的每个人对话，进入埃尔隆德身左的小屋，在屋里找到旅行至此的毕尔博叔叔，他没有了魔戒的庇护已显得苍老了许多，他已感觉到自身的变化，期待着佛拉多能带给他外界的消息，好写


在山顶俯瞰荒野，发现几名黑暗骑士跃马飞奔。

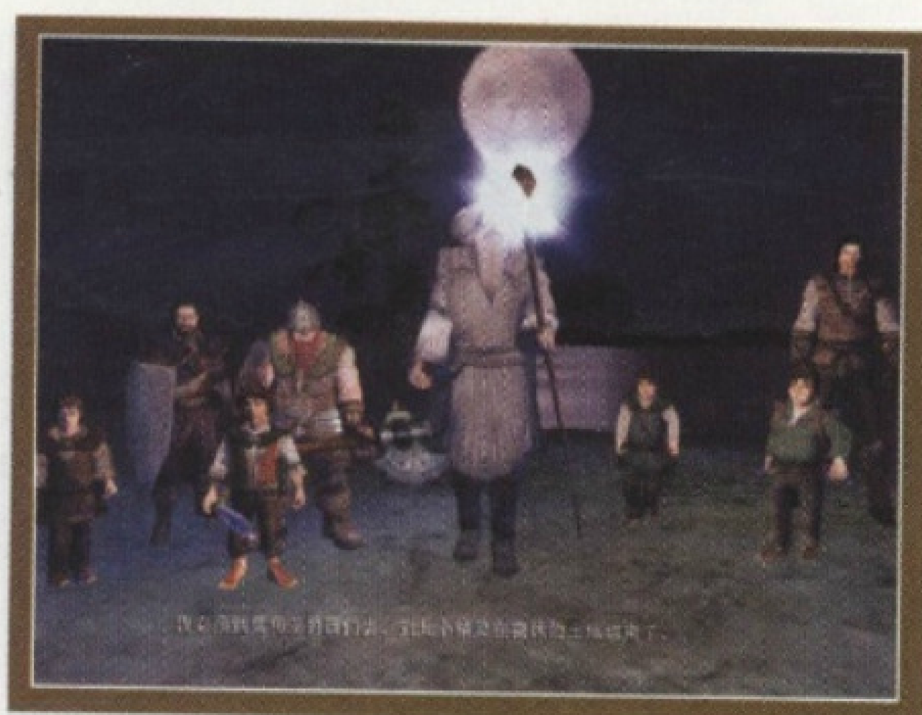

在联盟会议上，各族代表商讨对魔戒的处理方法。

一本有关于他冒险的书籍。佛拉多从叔叔手上得到刺叮剑和米瑟里尔铠甲，这剑是精灵王子的宝贝，遇到幽灵邪魂会通体发光。这宝甲虽然轻薄，却坚韧如钢铁，是传说中龙族的宝物。

在大家出发往莫都的时候已是12月份，穿越古霍林的土地，一行人被索隆的力量所笼罩着，飞禽走兽甚至天气都受到索隆的控制。在横越科拉多哈拉斯山的时候萨茹曼作法引发了雪崩，大家只好撤出这片危险的雪域另觅出路。夜晚降临，篝火旁大家争论不休，在刚多尔夫的建议下，大家决定往莫利亚进发，那里有矮人族的地下都市卡扎德都姆。

地下都市

下面的任务是去寻找通往莫利亚的通道，玩家控制刚多尔夫这个大人族的老家伙，左手执闪着白光的法杖，右手使用一把短剑，虽然威力不尽人意也聊胜于无。注意寻找米罗露这种饮料，用它可恢复精力值（法力）。刚多尔夫擅用魔法，有火焰、医疗、诱惑（混乱）和全体攻击，不同的魔法会消耗不同的精力点数。


老术士在湖边找到了莫利亚的大门。

在山丘底部的营地杀掉两只狼，往左侧杀掉第3只狼可在后面找到米罗露。往右侧走到山涧边缘，沿岸边左行，在前方还有野狼和兽人，不愿交战可以快速闪过去，迅速将它们甩在后面。沿着左边狭窄的山道一路奔跑上去，沿路会有弓箭手用火箭攻击，还会有矮人族战士，最后循山道跑到一个巨大的湖泊前，沿湖边往左边绕过去，那些追兵会在一条溪流之前驻足不前，不远处就是要寻找的莫利亚入口了。

开启这道石门需要暗语，就在刚多尔夫和佛拉多等人破解门上暗语的时候，湖中出现了有巨大触须的怪物，这时要控制阿拉贡来对付这只怪物。那怪物共有5根触须，伤害力并不是很强，站到尽量远的地方用箭支射两侧的4根触须，每根射中4次便会沉到水底，4根触须被打沉后刚多尔夫和佛拉多终于猜出暗语打开石门，一行人进入到地底都市的内部。玩家继续控制刚多尔夫，由开始的圆形房间出去是一条宽阔的通道，沿途有大量的矮人武士和弓箭手。灵巧地闪避攻击，最后来到一道石门前，走到右边的开关前按E键开启石门，进去是另一个圆形房间，同样开启对面的石门，进入一个有很多石柱的房间，杀掉几名弓箭手，走到一根断裂的石柱旁，往右进入弧形通道，前面仍有一些武士，可用矮人吉穆利当肉盾，刚多尔夫在后面放魔法助攻。由石道穿出去来到户外，过一条石桥后到达对面的建筑物中，这是一个有很多方形石碑和石柱的大厅，正中间是个尖塔，左右通道都断掉了。由正中通道前行，进门后左转来到下一个巨大的厅堂，里面有十字形的石桥，正中巨大的石柱耸入棚顶。进入正中的门右转乘升降梯下去，跑出升降梯的房间右转来到方才大厅的下层，同样有十字形的石桥和石柱。走右边的门进入螺旋攀升的石道，在有弯曲溪涧的房间往左边沿岸边绕过去，穿过一个有水井的房间再绕过一道溪涧，在下一个房间里有一口圆形的深井，在伙伴们的提示下在这里休息过夜。


怎样破解石门上的谜语呢?

醒来后用开关打开前方的石门，下一个大厅有3道门，左右两道门各有一道断桥，左门的断桥开关需到右门去寻找。首先进入正中的门，在平台边缘扳动开关，右门内的石桥被接通了。退回先前的大厅，进入右边的门发觉有怪异的生物（古鲁姆）在跟随着队伍。往前跑过那道接通的桥梁，进入房间往左转找到一个开关，用它接通先前大厅左门的桥梁，在另一侧的房间可找到塞满和米罗露。回到先前那个有3道门的大厅，进入左边的门跑过刚接通的桥梁，进入石门来到莫利亚第三过道。往前走过一座宽阔的石桥进入一个小型的迷宫，按照右、右、左、左、


地下都市的建筑堂皇华丽，气势恢宏。

右的顺序走出去，往左边门前启动开关，进入石门后伙伴们在此休整过夜。在这个房间里有一口巨大的深井，井底传来叮铛的敲击声。一夜过后继续前行，避开弓箭手和矮人武士的狙击，沿一条斜坡石道冲上去，最后来到一个广阔的大厅（第21厅），在这里刚多尔夫也不记得往哪个方向前进了，更糟糕的是遇到了恐怖的山洞巨怪。那两只巨怪由其他人去应付，刚多尔夫杀掉跟来的两名矮人武士就行了。调查大厅中间的武士石像，在其四角有4座球形雕塑，将它们分别推到对应的踏板上（按E键同时再控制方向键来移动），将4座雕塑推到位后，空中的蓝色光线在石柱的折射下打开了前方的大门。穿过大门来到一间墓室，石棺的铭文上写了巴林在莫利亚寻找宝藏的经过，最后被奥克斯袭击致死。离开这间墓室，身后有大批幽灵士兵追来，佛拉多和矮人吉穆利一起继续寻找出去的通道。

由大门进入一个杂乱的大厅（第2厅），矮人吉穆利提示可由大厅左边那道封闭的大门离开。先径直往前方冲过去会遇到弓箭手，越过那只吊桶后杀掉他，往左跳过两道断掉的平台，来到一根巨大石柱搭成的斜坡前。沿斜坡跑上平台杀掉弓箭手，在后面找到一只石墩，将之由平台上推下去，再回到下面将石墩推到地面的踏板上，看到大门被打开。再跑回大厅的入口处，背对大门往左边跑过去，在桥头找到开关接通桥梁，过去后会遇到一些射手和魔兵。经过几道斜坡和木桥，在尽头找到长长的竖梯，旁边的断桥须到对面开启开关，由那道竖梯爬到上层石梁，杀掉弓箭手后沿顺时针方向往石梁的另一端绕过去，由那边的竖梯爬下去到达断桥的另一端，用开关接通那道断桥，这时矮人吉穆利可以顺利通过了。不过在出口附近的兽人守卫过于强大，硬拼不明智，比较取巧的方法是先吸引它们过桥，兜一圈后再跑回来进入大门。要注意路上的木桥只容一人过去，若被敌人堵在桥上则必死无疑了，因此要在敌人赶到木桥前迅速冲过去。

在前方的石桥上遇到了巨大的史前炎魔，这只魔兽要由术士刚多尔夫来对付。首先按I键进入物品栏将魔法切换到医疗把血补满，再迅速将魔法切换到闪电。如果使用火焰攻击只能使它更强大，用闪电魔法可将其击昏。跑上石桥用左右方向键（A或D键）闪躲它喷射的火球，利用避开的间隙发射闪电将其打昏，再快速上前用短剑挥刺，手中的格莱姆瑞英之剑可对它造成伤害。最多砍3下，趁它苏醒过来前马上后退，退晚了会被它的火焰刀一击毙杀。在击中火龙后全身而退，它会先喷出一团雾气再喷火球，同样闪避并发射闪电魔法，经过如此反复数次攻击之后，炎魔发出一声咆哮坠落深渊，不过它甩出的长长火须也将刚多尔夫给缠了下去。这位不幸的老人在下坠时仍呼叫着大家继续前进，众人忍着悲痛在深深的坑道中努力前行，不久到达黄金森林洛丝萝林。



黄金森林

一行人在森林中穿行，在一片遗迹中遇到精灵族战士哈尔迪尔，他是塞利伯恩国王和盖拉德丽尔夫人派来接应的。精灵族看来和矮人族有着很深的成见，执意要蒙上矮人吉穆利的眼睛才肯引领大家穿越这片森林。吉穆利厉声拒绝了这一要求，作为团队灵魂的阿拉贡提议大家同甘共苦，一起蒙上眼睛进入精灵族的领地，这一决定当然令吉穆利感动非常。

在森林深处的宫殿见到精灵国王和夫人，当他们得知刚多尔夫在莫利亚生死未卜时，也不由痛惜地唏嘘不已。夫人警醒大家此次的任务非常凶险，如履薄冰，一步走错就会满盘皆输，造成整个世界的毁灭。国



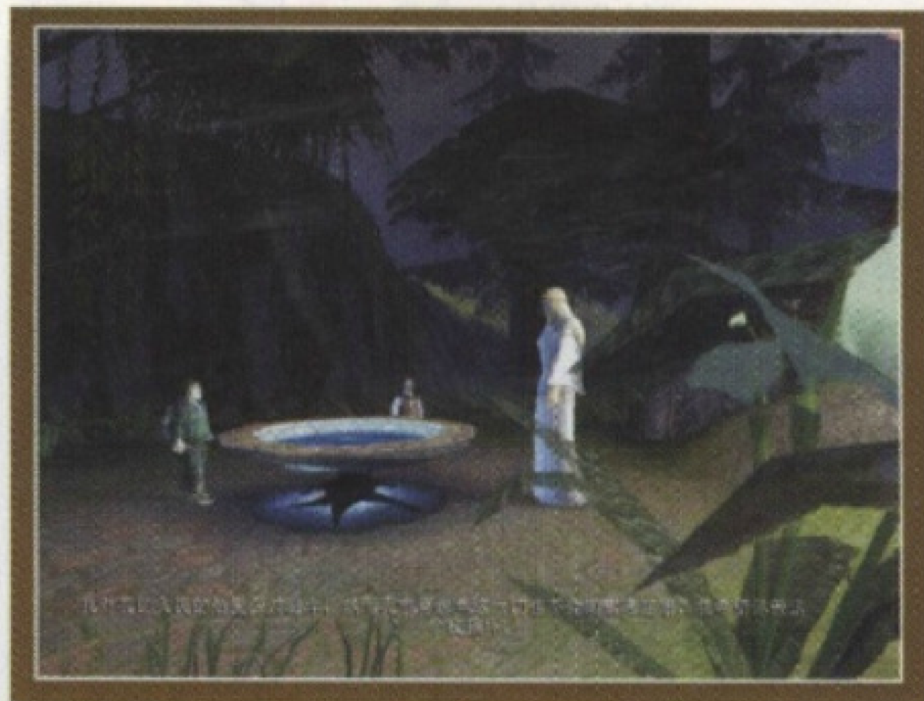
将地上的4个石像推到踏板上，大殿的最终出口被打开了。



刚多尔夫只身对付火龙柏洛格。



在黄金森林的巨树宫殿拜会精灵国王塞利伯恩和盖拉德丽尔夫人。



利用盖拉德丽尔夫人的水镜，佛拉多看到了一些可怖的景像。


在阿蒙亨山，众人一起寻找被劫持的山姆。

王知道众人一路劳顿情绪低沉，这些沉重的话题容后再提，安排众人在王宫里住下休息。

在大殿与每个人说话后，由另一端的竖梯回到自己的房间。到了晚上，佛拉多和山姆被盖拉德丽尔夫人带到了一面水镜旁，山姆从水镜中看到家园被毁的景象，但是为了守护魔戒只好承受这份痛苦。而佛拉多则看到了一只巨大的火眼，那就是索隆邪灵所化的怪物，还有白袍术士萨茹曼在振臂施法，还有7个塔楼的白色要塞……

第二天清晨，众人告别了洛丝萝林的精灵们，国王和夫人赠送了一只精灵所造的精美船只，一行人乘船沿着安达因河道航行，向着远方的莫都驶进。

安达因河

来到安达因河畔，阿拉贡只身前去侦察情况，博罗米尔抵御不了魔戒的诱惑，试图说服佛拉多放弃对魔戒的守护，而佛拉多则警告他这只魔戒具有意志腐化的能力，具有贪念的人都会被它所影响所控制。不久阿拉贡归来打断了他们的谈话，说奥克斯在莫都建造了一座要塞，魔军的人马已经布署到了这个区域，正面交锋马上就要开始了。

要乘船离开这里须清除河岸的魔军。由起始的营地出发，往左边吸引兽人和弓箭手过来，由于身边有3个伙伴助战，阿拉贡可完全避免与之正面接触，将敌人引过来甩给战友去应付，阿拉贡站到远处用弓箭疾射，顺便收集点补血面包。将所有魔军清理后乘船离岸，沿着河流飞驶急下，在途中一名魔戒幽灵骑着黑龙掠过上空，将山姆当作佛拉多捉去了。众人连忙将小船摆渡到阿蒙亨山脚下，稍作休息后阿拉贡和伙伴们一起寻找营救山姆。由起始的营地篝火沿河边朝小船的相反方向走（背对着河往左边），杀掉兽人和野狼，沿斜坡冲上山丘杀掉一名射手找到第二处篝火。站在山丘上往下面望去，在另一边看到第三堆篝火，跳下去杀掉出现的野狼武士，右边岩壁上的洞穴也会有野狼冲出，里面有补血面包可拿。跳到山谷中会遇到两只威猛的兽人，往右沿斜路跑上去有几块巨石阻路，不用担心，追上来的兽人会用石斧将巨石劈开。迅速穿过这里往左转上台阶，沿着山道向上攀去，附近的平台上有弓箭手不断射出火箭，只要持续地移动身形可以毫发无伤。当走过一道山梁时追来的敌人已经很多了，阿拉贡嘱咐佛拉多尽快爬到山顶上去，自己留下来断后阻敌。由山体之间狭长的山道进入山区腹地，从石阶绕上去遭遇大群武士，以佛拉多的弱小身手还不足以对抗，将他们吸引到宽阔地带，再冲回去继续前行。最后进入城堡的时候看到那只黑龙从空中掠过去，相信山姆就在城堡中不远的地方。


到达城堡废墟的时候，看到那只黑龙掠过夜空。

接下来控制阿拉贡往城堡进发，利用弓箭的远程攻击可逐一将城堡外围的武士和射手杀掉，进入城堡后与那只骑着黑龙的魔戒幽灵对决。小心避开黑龙喷射的绿色毒气，不断地跑动绕到黑龙身后，用长剑斩刺龙身，等龙头转过来再迅速远远逃开，伺机再重复这一步动作。在将黑龙击中十余次后，它发出一声长啸展翼飞上天空。这时在广场可找到石阶攀上去，顶端是个石制的宝座，站在上面瞄准射击空中的黑龙，射中后黑龙发出一声凄厉的惨叫，如同断线的纸鸢坠落到山谷中……


与魔戒幽灵的最后对决，用剑攻击黑龙的尾部即可打败它。

队员们虽然会合了，凶险仍然密布在前方。离莫都越近，越能感觉到死亡的逼近。经过力量的诱惑、友情的感染以及内心的彷徨与挣扎，队员们销毁魔戒的决心更加坚定了。

只要希望仍在，冒险的脚步就不会停止…… P


与黑龙擦身而过，不可与它正面相碰。

《星尘物语》是韩国Sonnori和Gravity历时4年合作开发的一款角色扮演游戏，原名是ARCTURUS。而Gravity也是时下人气正旺的网络游戏《仙境传说》（RO）的制作公司，因此有人也将《星尘物语》戏称为单机版RO。游戏中的ARCTURUS世界由西南部的共和国、东南部的王国和北部的帝国3部分构成，最初可以在王国和共和国中任选择一个进行游戏。如果选择西南部的共和国首都多姆，就可以直接进行艾路德的剧本，但无论选择哪一个都对游戏的进程没有任何影响。从故事情节发展和不需要换CD的角度来看，游戏序章开始时最好选择东南部王国首都特然垂勒——738年的西斯与梅丽雅的剧本，在游戏进行到第二章时则选择739年的尼布甲尼撒剧本。《星辰物语》的故事说的是拥有魔法血统的西斯与梅丽雅、艾路德及亚西斯姐妹等人，一起在ARCTURUS大陆上为寻找帝国失窃的强力魔法石达兰特而展开的一场不寻常的冒险，在冒险中揭露出智慧机器“伊莉莎白”试图毁灭人类的阴谋，并最终打倒了被“伊莉莎白”召唤出来的破坏之神阿劣曼。本游戏具有多重结局，分支剧情也十分丰富，限于时间和篇幅的关系，这里只写了主线攻略和部分分支剧情，更多精彩内容还是留给大家去挖掘吧。

星尘物语

ARCTURUS

■北京 逸帆

序章 不寻常的冒险

背井离乡的西斯

森林中，梅丽雅正带着失手杀人的西斯一起逃走，结果被士兵包围。眼看就要束手就擒之际，神秘男子出现，利用瞬间移动把他们带进由魔法结界保护的木屋，接着梅丽雅便把事情的原由一五一十说了出来……

画面回到西斯和梅丽雅的故乡拉格尼。有个黑衣勇士抵达村子后进入西斯的武器店，他要找绳子和地图，所以西斯介绍他到对面梅丽雅的道具店。过了一会儿，西斯的父亲提着酒瓶进入店内，他让西斯去收以前村民们欠他的武器钱。强烈建议大家看一看键盘的设置，特别要熟悉罗盘使用和调整视角的方法。先熟悉一下村子里的建筑物，箱子和书柜或地图偏僻地方的箱子内往往藏着有用的物品，比如探索者之家旅店里就藏有清酒，二层的柜子里还有50元钱和鱼形蛋糕。在村子的中部跟农夫哈森谈话后，进入他的家再跟大嫂谈话，会得到大嫂赞扬并得到120

总评 85







制作	Sonnori&Gravity
发行	依星软件
载体	CD×4
类型	角色扮演
语言	中文
环境	Win9X/Me/2000/XP
画面：	★★★★★★★★★
音响：	★★★★★★★★★
操作：	★★★★★★★★
娱乐：	★★★★★★★★
剧情：	★★★★★★★★
配置要求	CPU：Pentium Ⅱ 266MHz 内存：64MB RAM 显卡：32MB以上3D加速卡 硬盘：1.05GB


在神秘人的家里，西斯昏睡不醒。


西斯的爸爸就让西斯去讨债。


这里就是一开始村中存档的地方。

元。然后进入虎铺酒店，与老板谈话就可以再得到120元，在空台子前走来走去的安娜会询问西斯刚才黑衣勇士的行踪，到旁边的旅馆跟汉斯打听一下就能得到答案，去告诉安娜可得到300元。

与村边的村民交谈后得知猎人伯兰敦上山打猎去了。沿着河边的小路找到腿被刺伤的猎人大叔，西斯带着他回到村子就可以得到还款和谢礼金一共200元。收债的任务就此完成，记得要把村里所有能进的屋子都搜罗一遍，可得到不少好东东。在梅丽雅的道具店里建议不要花50元买梅丽雅柜子的钥匙，因为里面只有一条短裤而已。好了，可以回家了。邻居家的梅丽雅过来跟西斯聊天，动员他离开村子，一起去大城市里谋生。这时教会的官员出现在面前，他们想买下后山的土地，那是西斯母亲长眠的地方。西斯父亲贪图钱财，竟然同意卖掉土地，西斯对父亲彻底失望，他带着勇者赠给父亲的短剑“佛择拉德”和盘缠，与梅丽雅一起离开了村子。按照罗盘的指示，向着津渡港口的方向一直走下去，来到港口后凭借梅丽雅的三寸不烂之舌，二人登上去往台捏的船。上船后梅丽雅就消失得无影无踪，西斯跟甲板上的船员交谈后，在船尾下到船舱底层。先去小铺和店员对话，再和躲在角落的乞丐聊聊，最后到中间的机械室里和一个叫兰斯的船员谈话，得到寻找“红发印地安钢笔”的委托。回到甲板上，在靠近船尾部的中央地带有个入口可以到达船长室（要调整视角，否则不容易发现），进去跟舵手谈话，他让西斯去劝劝兰斯。回到机械室规劝兰斯，他竟说爱上了西斯，真叫人哭笑不得。船室的船员告诉西斯船就要靠岸了，上到甲板在船头又见到梅丽雅。

终于到达台捏了，梅丽雅开始勾画自己的宏伟蓝图。为了省钱，两人只能住进贝绿尔旅店。凭借梅丽雅的小聪明，两人得到了职业介绍所的推荐书，到“柔其斯的快速服务”就可以找到工作。直接来到“快速服务”2层，老板给西斯和梅丽雅每人一个任务，两人约好分头行事，再回贝绿尔旅店会合。西斯的任务是先到喷泉旁边的酒店拿到需要运送的东西，再将其送到旁边的武器店。完成后返回“快速服务”可得到第2个任务：去道具店把高级果酱送到港口旁边的皇家宝石旅店正门。在旅店2层的一个房间里，有个老人在卖故事，千万不要买，否则只会听到他的自吹自擂罢了。在“快速服务”旁边的房子里和老奶奶交谈，她会请西斯帮忙叫她的孙女玛利琳回家吃饭，玛利琳就在服务中心的入口，完成请求后老奶奶会给西斯柿子作为回报。最后一个任务是把包裹送到山上的圣颇旅甲教堂，沿着山路一直向上，先到教堂旁边的桥上，与桥端的小丑交谈后他会把自己的衣服送给西斯。进入教堂，正赶上教皇龙斯特乐在处罚台捏的教主。为了大兴土木，教会横征暴敛，已经十分腐败。西斯见气氛不大对，便决定暂时先离开教堂。就在出门时遇见梅丽雅，梅丽雅鬼鬼祟祟地把西斯拉到一边，说拆开递送的包裹后从里面发现了值钱的东西，提议西斯带着东西跑路。可是西斯不愿意，梅丽雅大怒，一边追赶着西斯，一边不断投掷着石块（凶狠的女人）。可是梅丽雅的准性不佳，扔出的石头误伤了路上的席琳小姐。这下可惹了祸，一大堆卫兵将两人团团围住。梅丽雅立刻把黑锅推到了西斯身上，还在

第一次坐海船的西斯心里还真是有点不安。

到柔其斯快速服务去接第一份工作吧。

教皇龙斯特乐正在训斥台捏主教。

梅丽雅像唐僧那样罗里罗嗦的，把过错全推在西斯头上。



一边说风凉话，而笨嘴拙舌的西斯只有背黑锅的份儿了。卫兵从西斯身上搜出了“佛择拉德”剑，认定西斯有不轨的企图，可是看到这把剑的席琳却出乎意料地放走了西斯。趁西斯发呆的工夫，梅丽雅把他打昏了……

回到旅馆的西斯被梅丽雅捆得像个粽子，梅丽雅拆开了西斯要递送的包裹，却发现只不过是一瓶普通的黄酱。为了防止西斯报复，梅丽雅决定绑着西斯，而自己去睡觉了。半夜里官兵们突然闯进来，原来“服务中心”的老板报了案。官兵们把他们称为“亚西斯姐妹”，想抓他们归案，一向能言善辩梅丽雅这次也骗不了官兵了。教堂的魔法师使用魔法困住了梅丽雅，可是对西斯却没有任何效果。西斯为了阻止想要靠近的魔法师，失手杀了人，只好和梅丽雅惶惶张张地逃走……

听完了两人的遭遇，神秘人作了自我介绍，原来他名叫伊士潘，是个隐居于此的魔法师。他给两人讲述了魔法宝石“达兰特”的传说，并安顿两人在木屋休息。第2天早上，西斯清醒过来后在自己手上发现了奇怪的图案，而且怎么也擦不掉，跟梅丽雅一起去找在外面劈柴的伊士潘，梅丽雅请求伊士潘教他们魔法。为了检查两人是否适合学习魔法，伊士潘将2人带回屋内的魔法阵。测试结果出乎梅丽雅的意料，她根本无法学习魔法，而西斯却是个具有魔法体质的魔法人类。不过梅丽雅对剑术有一定的天赋，所以伊士潘决定各教他们魔法和剑术。接下来终于进入正式的战斗训练，通过训练，西斯终于可以使用火系和风系魔法了。

由于白天高强度的训练，梅丽雅失眠了。于是去外面透透气，却模模糊糊听到伊士潘和一个男人的对话，似乎有什么阴谋正在围绕着西斯和梅丽雅慢慢展开。之后的几天很平静，梅丽雅还是一如既往地欺负着西斯。突然有一天，伊士潘要跟西斯和梅丽雅道别，他将木屋留给两人使用，又留下了一些物品后就消失得无影无踪。梅丽雅不愿意继续呆在这个山村里，但又回不了台捏，于是两人决定前往边境城市玛鹿捏。一路上会发生一些战斗，建议将经验值由西斯和梅丽雅平分，尽量多升几级，这样对后来的战斗会更为有利。过了桥以后，会出现一个形状很像弹簧的存储点，在那里可以进行存储和恢复。抵达玛鹿捏后，梅丽雅觉得口渴，又支使西斯去买饮料，而她自己则坐在中央树底下等着。这时突然旁边的小朋友叫起来。梅丽雅顺着小孩指的方向望去，却发现一个身材魁梧的大叔抱着西斯从远处跑来……

寻找魔法宝石的人

受到共和国首相艾比勒特的邀请，艾路德出现在首相办公室。首相告诉他，帝国的象征——魔法宝石达兰特前些时候丢失，谁能找到它就能得到极大的魔力，变得十分强大，所以现在有许多冒险家都已经去寻找了，接着首相便委托艾路德去寻找达兰特。这可不是一件简单的事情，艾路德要先考虑一下，便先行告辞。辅佐官进来和首相耳语了几句，两人便通过壁炉后的密道一起进入了一个神秘的地方。原来表面上看起来繁盛的共和国其实被幕后的6个老人控制着，而首相不过是他们发号施令的工具而已，而首相让艾路德私下去寻找达兰特就是为了能摆脱这6个老人的控制。但6个老人已有所察觉，他们计划让艾比勒特下台，而由艾路德那心术不正的弟弟雷各兰尺取而代之。

艾路德从首相官邸出来后，先去旅店存储一下，然后按着罗盘的提示，前往海伯格官邸——艾路德的家。来到家门前，却发现宫殿一样的住宅正燃烧着熊熊烈火。先与执事对话，得知老爷等人都安然无恙，再跟旁边的侍女谈话，发现侍女苏可能还困在屋里，艾路德来不及多想就奋不顾身跳进火海。而雷各兰尺却在门口冷笑着，诅咒艾路德葬身火海。艾路德只有10分钟的时间救出苏，通过厨房上2楼（有的地方需要跳跃），先进左面和中间的房间，消灭里面的火怪后就可以进入右边的房间了，在里面发现昏倒在地的苏。艾路德将苏背出房子后也昏倒在地，当醒来时已经躺在旅馆里了。从房里出来见到阴险的雷各兰尺，他只留下父亲在找艾路德的口信就匆匆离去。回到住宅，跟2楼的父亲对话说决定接委托，准备当晚启程去寻找达兰特。艾路德回到首相官邸，在2楼中间的屋里找到首相，领取了找回达兰特的任务。首相表示会倾



尽全国的财力支持艾路德，在旁边的屋里找到辅佐官可得到盘缠。先到武器店买下装备，然后再到药店多买些恢复药草，翻看一下艾路德身上的日志会发现里面只记录着谈话中出现的蓝色单词，并没有具体内容的介绍。可以到图书馆去翻看相关的图书，具体内容就会添加到日志本中。当一切准备就绪，就可以前往美若因。一路上练练级，达到3级后艾路德就可以使用特技了，遇到粘质物时要逃跑，其他怪物一律消灭。快要抵达美若因时遭遇革兰刺和合斯的埋伏，最好采用防御的战术，教训他们后便可进入美若因。由于通行时间已过，只好在这里过一夜。进入附近的旅馆时碰见亚西斯姐妹（皮和卡洛特），皮立刻萌生了一个盗窃计划。到了晚上，皮和亚西斯悄悄溜入艾路德睡觉的房间，正要动手之际，突然听到了脚步声，两个人马上躲进床底下。进来的人是苏，原来她一直悄悄跟着艾路德，想照顾他的衣食住行，艾路德劝说她不要跟来。而听到这段对话的亚西斯姐妹也对达兰特产生了兴趣，她们决定等艾路德找到达兰特后再下手偷过来。第二天早晨，艾路德给苏留下一张纸条后一人前往玛鹿捏。快到的时候会遇到巨大的石头怪，要先防御，然后待机使用必杀技攻击即可。到达玛鹿捏后，入城时竟然要交100元通行费，进入城市便突然迎面出现抱着西斯逃跑的巨汉。

第一章 毁灭的魔法石达兰特

6个神秘老人启动了空间移动装置，竟然到了700年前。他们来到一台有智慧的机器“伊莉莎白”跟前，请教长生不老的方法，结果却受到机器的嘲笑。“伊莉莎白”竟想消灭大多数人类，只留下少数人的意识来成就所谓永远的“和平”……

第1个达兰特

延续序章的情节，抱着西斯的巨汉本来想把西斯当人质，冲出包围圈，结果还是遭到帝国战士的包围。那些帝国战士好像根本不管西斯的死活，西斯和巨汉都处在危机之中。关键时刻，艾路德突然出现，与梅丽雅、巨汉一起打退了帝国战士，西斯吓得晕了过去。一行人到旅馆休息，艾路德和巨汉终于了解了西斯的真实身份，于是大家敞开胸怀聊了起来。巨汉名叫登兹，他说被帝国皇帝抢走了自己的女人，为了报仇才游荡在这里，又遇到帝国军队的追捕，不得已才利用西斯做人质。而艾路德寻找达兰特也是为了使共和国能摆脱帝国的控制，这方面两个人好像有着共同的目的。对于寻找达兰特，西斯和梅丽雅也有很大的兴趣。艾路德向大家介绍了达兰特的详细情况，原来达兰特一直被帝国皇帝匹特赖特保存在加西斯神殿里，不久前失窃。第二天早上，一行人开始寻找达兰特的旅行。首先回首都多姆，到商店去调整一下装备，然后把指南针调到“美若因”，再顺着艾路德经过的路回去。

在玛鹿捏有一些隐藏剧情：在市场四周有4名乞丐，给他们钱就能得到乞丐会员券、叫花子的思想、破帽子、韧劲之戒指，所谓善有善报，花钱不多，办事不少。比如拥有叫花子的思想就可以增加得到物品和钱的几率，拥有乞丐会员券就可以在村子的黑市进行交易。想跟黑市商人进行交易时要先到香肠店旁边的树旁，把鼠标指在树上，这时会出现“说出暗号”字


艾路德的弟弟雷各兰尺一副兴灾乐祸的样子。


女仆苏很关心艾路德的去向。


首相正式将寻找魔石的任务交给艾路德。


亚西斯姐妹看中了艾路德的钱包。

样，选择“黑狗”，黑市商人就会从天而降。

当一行人回到美若因后先去买物品，建议买艾路德专用的牛皮鞭（3540元），然后在酒店里看到新来的漂亮姑娘索娜。由于美若因很早就关闭了通往帝国的道路，所以滞留了许多商人，旅馆爆满，众人只好前往旁边的拉比阿牧场投宿。夜晚，难以入眠的登兹在屋外遇到赏月的拉比阿，说起了自己的往事，原来他的初恋情人和拉比阿长得很像。第2天早上离开时再去和拉比阿告别，得到兔子之脚，它会带来好运，所以最好装备到艾路德或登兹身上。

来到酒店，酒店老板会让索娜把茶送到岗亭。尾随着她到岗亭，再回到酒店，发现索娜没回来。到召开军事会议的建筑物后面去，发现在那儿偷听的索娜行迹十分可疑。第2天早上，索娜从这座城市中消失了，而且听说重要的机密作战文件也被偷了，看来索娜很可能是个间谍。

来到共和国首都多姆，就意味着有了花不完的钱。在路上还可见到算命的人，跟她打听一下关于达兰特的事情，结果什么也没算出，只说可去碧如嘉美看看。从艾路德住宅前面的楼梯下去，再通过一座桥，就可以踏上通往碧如嘉美的路。进入村子后，听说最近有许多少女失踪，又发现路边有个孩子在哭，原来他的鱼缸破了，西斯想用魔法修复鱼缸，结果引来了一群村民，大家把西斯误认为是瓦肯斯沃德古城的邪恶魔法师。为了帮助村民，艾路德决心到古城去救回那些姑娘。

古堡阴森可怕，机关重重。搬动里面的杆就可以打开第1扇门，当第1扇门打开时会触动第2个杆打开第2扇门。进入地下后再打开第3扇门，进入四角形房间就可以看到绑架案的元凶比沿孙，他施展召唤术唤来几个怪物后就消失了。登兹认出在比沿孙脖子上挂着的正是达兰特。继续前行就能看到被监禁的姑娘们，但没有打开监狱的钥匙。来到通道尽头的房间找到青铜钥匙和艾路德的专用武器鞭子。沿原路返回到1楼后用青铜钥匙打开门，上到2楼，在2楼的箱子里找到地下监狱的钥匙，一共有5把。前4把比较容易找到，最后一把在一间屋内，要打开门必须正确拉下拉杆。在不远的拐弯处有块石碑，上面有一些提示。正确的方法是按照1011式（1代表拉下）点燃启动装置，然后再触动门前面的杆，门就打开了。找齐5把钥匙后，去监狱救出所有姑娘，然后上3楼，进入东北边的房间，发现几件物品和骑士之像。点击它可打开楼梯北边房间，在里面的箱子内找出钢铁钥匙。到西南边可打开钢铁门，这时会出现可以移动到其他建筑物的桥。看见比沿孙后继续追击，进入到处都是血的通道，终于赶上了他。可是比沿孙召唤怪物后又逃走了，战胜怪物后通过中央的楼梯到2楼去。比沿孙正在2楼施展妖术为替哥哥报仇，准备复活以前7贤人中的叛徒啊克拿顿。

到2楼进入比沿孙的房间时会发现他的尸体，看来他是玩火自焚了。搜出监禁室的





钥匙和日记本的钥匙，再到3楼通过桥回到1楼的第1个入口。打开监禁室，墙边挂着一个死人的尸体。从石壁上的文字可知死去的人就是共和国7个创始人之一——啊克拿顿。他因背叛了其他6人而死在这个监禁室里。从尸体身上搜出礼堂的钥匙后再回到3楼，通过桥走到西南端的房间。进去前先在旁边存档、恢复，这里才是真正的恶战。

阴森的礼堂，神秘的老人。经过一番对话，一行人惊奇地发现，他竟然就是啊克拿顿！于是战斗开始了，西斯至少要在10级以上才行。当阿克西斯顿战败后，席琳突然出现，用银箭结果了他的狗命，一行人终于得到了第1个达兰特！从古城出来，九死一生的年轻人看到早晨的太阳，心情格外舒畅。

第2个达兰特

回到了村子，先到前面的旅馆休息一下。醒来后到村子里转转，在比沿孙的家打开他的日记本，就会知道以前发生的事情，还可以参加小朋友的捉迷藏游戏——妈邻藏在桥旁边的树后面，阿恩藏在旅馆的偏僻处，阿零藏在道具店后面的酒桶里，而辣治在教堂的柜子里，找出所有的孩子就可以得到红色玛瑙臂环。完成村子里的所有事后，通过美若因、玛鹿捏前往把拉。

把拉是著名的魔法都市，在教堂里有图书馆和魔法研究室。在图书馆里可以借到跟魔法有关的书，在魔法研究室里可以了解各种组合魔法的方法。学完魔法组合后前往台捏，没想到在台捏因没有通行证而被士兵拦住。和席琳交谈，她会提出要跟大家一起旅行，然后将抢来的通行证给士兵看，一行人才安全通过路口。

沿着路走会发现断掉的桥，登兹提议就地修桥，由西斯和席琳一起去找4根木头。修完桥后继续前进，在路上发现一个倒下的士兵，士兵只说了一声“乌龟”后便死去。过桥后往东走发现船，梅丽雅划着船，带着一行前往乌龟岛。这时艾路德身上的达兰特和大怪兽一等鳖产生了共鸣，鳖活动起来，梅丽雅拼命划浆结果船撞在了岸上。追到陆地上来的鳖有着超强的体力和攻击力，要用西斯的风属性魔法来对付。好不容易打败一等鳖，它却转头将席琳吞进了肚子里。西斯不顾一切地冲向鳖，结果同样被鳖吃掉。

在鳖的肚子里面，因为只有西斯，所以战斗起来会很困难，但如果级别在13级以上，就不会有太大的麻烦了。在外面，艾路德准备跟鳖进行战斗，救出席琳和西斯，这时鳖突然发生爆炸，席琳和西斯得救了，众人还意外地得到了第2个达兰特。众人准备回台捏进行休整，就在快要到达村子时，突遇一群帝国士兵想要抢夺达兰特，真是异想天开。回到台捏后，在皇帝宝石旅馆休息。梅丽雅独自到外面散步，遭遇来杀害艾路德的合斯和革兰刺，心情不好的梅丽雅失手杀死了合斯，还杀了已经投降的革兰刺，这一切都被艾路德看到了。第2天早晨，大家出发继续去找达兰特。先找旅馆附近的冒险谈故事者打听一下情报，再到渡津借船未果，又跟旅馆前面的小伙子谈话，得知在王国不能随意开船，让他们去共和国的港口城市安斯维斯。在美若因西边把罗盘调到安斯维斯，接着走就是了。



阴森的瓦肯斯沃德古堡。



席琳让啊克拿顿死个明白。



惊心动魄的“龟口脱险”。



向旅馆前的小伙儿打听渡船的事。

第3个达兰特

在港口城市安斯维斯练练等级、买买东西，准备完毕后在旅馆存档，然后到港口乘船前往委厦岛。在委厦岛上发现一个洞窟，由于里面很黑，大家相继掉进洞窟中央的迷宫，由开始处一直向北走就不会迷路。再进入南边、西南边洞窟，一直往前走，再进入东南边洞窟，就可到达中间有池水的大洞窟。往东走，可抵达以前在台捏听说过的那个副船长的洞窟，洞里面有不少物品，阅读一下中央放着的日记，可以了解以前发生的事情。在中间的小箱子中可找到有趣的神话书，读完后西斯带着它从原路返回到原来的地方，就可以发现新出现的一条通向西边的路，沿着路走就能从洞窟中出来，到有牌子的停靠船的地方就可以回到安斯维斯。如法炮制，搜索剩下的两座岛后回台捏。在旅馆旁的小伙子想买日记本，第一次拒绝他，然后就可以卖到2000元。接着向萨尔迪斯出发，在村里转一转就可以打听到村里的女孩接连失踪。在旅馆休息一下，深夜，亚西斯姐妹（卡洛特和皮）二人出现，盗走了艾路德的达兰特。可是皮遭到了绑架，为了救出姐姐，卡洛特加入队伍。在村子里进行调查，得知在贝利亚半岛有盗贼，于是众人乘船前往那里，在岛的北面发现盗贼巢穴。巢穴迷宫不算太难，找到地下2楼的入口，进入后发现可疑的巫师把皮绑到一边，正在举行宗教仪式。一番激战后，皮得救了，皮把达兰特还给了艾路德，还是先回多姆吧。

抵达多姆的一行人大吃一惊，原本繁华平静的都市被大盗阿比特斯糟蹋得面目全非，这可惹恼了艾路德。在战争纪念馆前收拾掉盗贼后，得知有一个达兰特正从帝国运往安斯维斯，于是大家赶紧前往那里。抵达勾都阿铁桥后，发现盗贼正在攻击马车，众人出手击溃了盗贼。马车护卫看到登兹后突然叫他为“陛下”，令众人迷惑不已，登兹的身世终于被揭开了。

原来登兹有皇族血统，但父亲和哥哥在权利斗争中失败，被处以绞刑，而登兹则被流放到凯峨伦岛做个普通的渔民。比遏乐特是登兹的爱人，但由于登兹太穷，所以两人的感情遭到比遏乐特母亲的强烈反对。登兹和比遏乐特一起在别拉得匹阿举行的庆祝活动上卖装饰品，登兹打算一边逛一边卖。在村子中央的喷泉附近跟人们谈话，卖完装饰品后回到原处，布特勒出现并叫登兹逃走，可是登兹还是被军人抓住了。糊涂当上皇帝的登兹实质上是个傀儡，打发走监视他的护卫后，熟悉一下周围的环境。在侍女休息室里偷听她们的谈话后，又被叫去被迫下令将皇太后贬为庶民。就这样过了7年，在这期间除了罢免丑恶的下级官僚挪巴吾藤，其他事情毫无建树。而最终他还是被达印发动的政变赶下了台，幸亏有特利斯坦保护才得以逃出帝国，可是对比遏乐特念念不忘的登兹还是去了凯峨伦岛。满怀希望回到以前居住过的房子，结果发现比遏乐特和她母亲都被绞死在房子里，而且还有许多帝国士兵埋伏在那里，幸亏布特勒出现，登兹才捡了一条命。从此登兹隐居在布特勒表弟迪克住的格洛那高原。在迪克的帮助下，登兹开始修炼枪法。时间一晃又过了9年。一天，为了寻找帝国遗失的达兰特，一群下级官僚来到了格洛那高原。登兹被挪巴吾藤发现，而且知道了杀死比遏乐特的人就是挪巴吾藤。忍无可忍的登兹决心报仇，逃出帝国的时候在玛鹿捏跟大家相遇了。



说罢登兹的身事，艾路德等人护送特利斯坦一起到达安斯维斯。艾路德提出购买达兰特，格嚷特却死也不承认自己拥有这个东西，看来只能另想办法了。艾路德利用甜言蜜语，说服了住宅的侍女，得到了住宅的钥匙。当众人在酒店里商量当晚的盗窃方案时，遇到了大盗贼亚西斯姐妹。听到事情的经过，姐妹俩表示愿助一臂之力。距太阳下山还早，于是大家一起到村外散步。



刚走出村子便发现一个倒下的老人。皮用针灸将他治愈，并顺手牵羊得到了关于针炙术的道具。通过勾都阿铁桥继续往前走又会发现一个倒下的老奶奶，治好她以后看天色已不早，于是大家回到安斯维斯旅馆等到深夜，聚在格嚷特的住宅前面，翻墙后进入格嚷特住宅地下。这里地形并不复杂，敌人也不难对付，难题就在于如何操作Sw1～3位置的开关（Sw1是代表奢侈、虚荣、骄慢，Sw2是代表品位、德望、根性，Sw3是代表服从、屈辱、愤怒），从而打开王之门。正确的做法是先拨开Sw2的根性开关，再拨开Sw3的所有开关，然后进入奴隶之房就可以看到两个开关，拨开其中的“王在王座之上”开关。回到屋外，将根性开关和Sw3的全部开关拨回原位，再拨开Sw2的品位、德望开关，同时拨开Sw1中间的开关，就可以进入隐藏的百姓之房。在这里也可以找到“王在王座之上”的开关，拨开它就可以打开真正的王之门，通过门一直向前走就会找到格嚷特老头。由于达兰特的魔力，格嚷特已经变成了怪物。打败它后，席琳出现。再到楼上找格嚷特谈话就可以得到达兰特，既然这里的事已了结，启程去多姆吧。

最后1个达兰特

抵多姆后，在旅馆睡上一觉，可以看到西斯和梅丽雅对感情的不同看法。在酒店里跟坐在里面的秃头谈话，可以打听到关于西斯父亲的情况。在谈话中还可以得知达兰特有可能在拉克伊莫艳废矿的消息。于是大家前往那里，进入村子，却一个人影也看不到。众人分头寻找，结果梅丽雅被一个小孩袭击了，有个老人出现告诉大家说村里人为了寻找达兰特都到矿里去了。这个矿是个比较难走的迷宫，很多路都断掉了，需要跳跃才能通过。而且一不小心掉进地下就会遭遇很多怪物，还得重新再走一遍。不过这里倒是挺适合练级，可以在存档地点附近把人物级别练到25级，然后就可以前往最终目的地了。下到地下2层后，经过一座桥，进入一个环形地带（里面有水井）。这里的出路不太好找，要注意观察，出路附近有一块指示牌，而且要想到达那里需要经过几次跳跃，找到藏有许多宝箱的洞窟就会发现村里人都死了。箱子里有不少好装备，但没有达兰特，看来情报有误。在返回的路上遭遇了梳赤，是他杀掉了村里的老人和孩子，还想抢夺达兰特。收拾掉他的部下后，愤怒的艾路德处死了作恶多端的梳赤。这时突然发生地震，大家急忙逃出了废矿。去往帝国的路被封锁了，就先到安斯维斯附近的黄金寺院看看吧。

到达安斯维斯后跟小吃胡同里的青年对话，那个青年说旅馆的商人知道达兰特的下落。再到旅馆2楼向商人买消息，就会得到港口的船员与此事有关。但在渡津找到叫诺目斯的船员后，他却说那只是谣言。反正已经花钱买了情报，宁可信其有，还是到寺院走一趟吧。先进入寺院右边大门，在内部找到有开关的房间，然后拨开从左边数第3个和第6个杆，再拨开最右边的杆，就会出现“启动中”的字样。到寺院外，在右边树林里可以进入秘室，发现里面有5个宝物箱，但并没有达兰特的踪影。回到村子在旅馆睡上一晚后前往多姆。在出版社旁



艾路德从女仆那里骗来了正门钥匙。



激战在格嚷特住宅地下通道。



探索迷宫般的矿坑。



开关就在右边这个大门内的一个房间里。

边与冒险周刊的编辑交谈，他竟然打算让西斯当他们周刊的封面模特。在旅馆休息一下，然后前往玛鹿捏。抵达后遭遇在双胞胎岛上企图抢劫达兰特的帝国武士库斯，他再次被众人击败。亚西斯姐妹提供情报说达兰特有可能在八皇帝之墓。大家到旅馆休息，第2天调整好装备后，目标直指格洛那高原，前往八皇帝之墓。可是没走多久就遇上了帝国兵的埋伏，这次因为敌人太多，为了保存实力只好投降，众人被关进了玛鹿捏地下监狱。西斯和梅丽雅欺骗守门的士兵，从狱中逃脱，然后救出了旁边的亚西斯姐妹，其他人也同样逃狱成功。大家会合后一起逃出了监狱，可是刚跑出来，就又被帝国士兵包围了。在千钧一发之际，席琳出现喝退了帝国兵，大家对席琳的身份十分怀疑，回到美若因后进旅馆休息。西斯心烦意乱，夜不能寐，到外面去散步，结果在葡萄树下遇见了席琳，两个人终于解除误会。天亮后在商店购买东西，然后前往格洛那高原，抵达八皇帝之墓后，准备进入墓穴的瞬间突然出现一只巨大的怪物，打败敌人后墓穴会自动打开。进入墓穴，观察一下左右壁上的图案，依照提示熄灭所有火把，门就会打开。先到地下寻找一块石板，读上面的内容就可以打开上面的门，进入墓穴的核心。进入最后一间房后，就会遇到梅丽雅和西斯以前的师父伊士潘，他抓住了席琳，好像气氛不太对劲。经过一番对话，众人发现伊士潘竟然是帝国以前的宰相俄喷则，他一直在利用西斯和梅丽雅寻找达兰特，并且他自己也找到了另外3个达兰特。他说席琳的心脏是最后1个达兰特，并控制了西斯的身体，让他亲手杀死了席琳（惨）。这时八皇帝之墓突然倒塌，西斯和席琳被石块压在了底下，其他人也均遭受不幸。天空还下起了火雨，共和国首多姆顿时变成了火海……

西斯被梅丽雅叫醒，这是梦还是现实？接着席琳也出现了。但这一切只是西斯制造出的幻影。是要在自己制造出的幻影世界中生存呢，还是回到残忍的现实世界呢？打开箱子就完成了第1个结局，如果进入门就会来到第二章。

第二章 为复仇而愤怒的艾路德

16年前的玛卡洛岛，勇士森克拉德和年轻的佛雷一起在追杀俄喷则，在山洞中，俄喷则抱着一个婴儿，这就是后来的西斯。原来西斯拥有破坏之王大角星的力量，是神与魔的孩子，他可以决定人类未来的命运。森克拉德想杀死这个孩子，但被佛雷夫妻的恳求所感动，放过了西斯，但他要佛雷夫妇保证在西斯20岁之前不能杀生，而且不得学魔法。

时间又回到16年后的提亚提拉，晕倒的艾路德过了2个月13天终于清醒过来，多亏梅丽雅才勉强救回了一条命，可是他的一切都已经被弟弟雷各兰尺夺走，家人也大都遇害，而且现在的艾路德失去了一只耳朵，这一切对一向自信的艾路德打击很大，他变成了一个性格古怪的人，而原来令人讨厌的梅丽雅却变成了一个端庄朴实的少女。艾路德决心向雷各兰尺复仇，他加入了伯里色洛那，成为了一名骑士。



勇士森克拉德和格利特教的教主艾在一个洞穴中发现西斯疯狂的邪恶灵魂，两人用魔法将西斯制住，然后瞬间移动到特然垂勒。为了让邪恶的西斯找回善良的理性，森克拉德和年轻的艾尽了全力。在两个人的帮助下，西斯只是勉强找回以前的记忆，但性情仍不稳定。最后森克拉德冒险打开西斯的封印，并将自己的力量全部传递给他，他拜托西斯帮助艾拯救这个世界，然后死去。为了寻找贝遏门，西斯和艾一起前往格利特教的秘密集会地点玛鹿捏。

秘密集会地点在旅馆2楼的壁炉后面，西斯和艾将在那里集会的教徒打败后得到阿波斯达第1册，并从俘虏口中打听到贝遏门的行踪。西斯本想通过把拉前往萨尔迪斯，但在路口被卫兵拦下，由



于没有身份证和足够的钱，所以无法通过。于是前往迪莫德大教堂，在这里打败龙斯特乐后，西斯便可以得到通行证，路口的卫兵也会消失（这下钱也省了，呵呵）。

来到萨尔迪斯，在一所有床的空房子内找到通往集会地点的密道（侦察床）。可是里面没有教徒，等待他们的只有一个叫“俄斯路底配儿”的家伙，打败他后得到阿波斯达第2册。二人经过玛鹿捏，抵达共和国的检查站美若因。在出口处西斯看到梅丽雅，看到一起长大的好朋友被人虐待，西斯善良的本性显现出来了，他恳求艾救出梅丽雅，艾以西斯加入格利特教为条件，并要为西斯纹身，但最终艾还是改变了主意。

在提亚提拉，艾路德已经成为伯里色洛那有名的骑士，而他的性格却更加孤僻，对梅丽雅的态度也更加冷漠。伯里色洛那的战况好转了，他们准备收复首都多姆，这个任务由艾路德负责。夕日美丽、繁华的首都现在已变成疾病流行、尸横遍野的人间地狱。在战争纪念馆解决掉前来阻击的阿任，返回途中又遭遇大量的敌人，危急时刻一个神秘老人用瞬间移动救出了他们。性格大变的艾路德心中充满着仇恨，他对待俘虏阿任的手段十分残忍，但阿任为了保护枯斯克而拒绝开口。

这一次的任务是占领艳特凡研究地区。这里的道路并不复杂，所以进去时要记好路线。这时辅佐官突然出现，但他已经叛变了，还想利用自己创造的生化怪物杀掉艾路德。一行人追赶辅佐官，最后竟意外的发现了皮！打倒辅佐官后救出皮并在5分钟内逃离基地，大家一起返回提亚提拉。

这次的任务是占领阿斯特纽达。这里出奇的安静，好像并没有军队的影子。在村里发现一位老人，他把艾路德一行人当作杀人的恶魔，所以对艾路德极不友好，结果惨遭艾路德的杀害。这时老人的孙子突然出现，痛斥艾路德的杀人暴行，一行人追赶小孩，可是派进工厂的士兵全部被杀死。向上拨动墙壁上的拉杆，奇怪的是到处都找不到小孩的踪影。返回来到门口时，枯斯克突然出现在他们身后。此战比较困难，一定要善用皮的毒术消耗枯斯克的HP值。结果了枯斯克后，在工厂外遇到前来报信的士兵，艾路德询问士兵，得知雷各兰尺可能在拉克伊莫艳溪谷，报仇心切的艾路德不顾梅丽雅劝告，立刻和皮一起前往溪谷，留下梅丽雅在原地等待援军的到来。

首先回到多姆，然后通过对面的出口前往拉克伊莫艳废矿。顺着废矿村子旁边的路一直向北前进到拉克伊莫艳溪谷的末端，会发现伯里色洛那士兵的尸体。埋伏在这里的政府军将领启动了巨大的战斗机器，由于实力悬殊，跟它较量几回合后艾路德决定马上撤退，顺原路返回阿斯特纽达。但还是晚到了一步，遍地伯里色洛那士兵的尸体已经说明了一切。艾路德从奄奄一息的士兵口中得知雷各兰尺抓走了梅丽雅，并朝伊亥伯方向走了。为了救出梅丽雅，艾路德和皮到伊亥伯山坡进行侦察，竟偶然遇到了西斯，他们决定合力救出梅丽雅。但伊亥伯要塞守备森严，不仅有坚固的城墙，还有防卫魔法的保护，很难潜入。但如果能弄到格利特教的两件宝物——圣火令和阿波



打败白发俄斯才能得到关于贝遏门的情报。



苏在军事会议上向众军官介绍战况。



辅佐官放出的怪物不是艾路德等人的对手。



兄弟见面，分外眼红。



斯达就可以神不知鬼不觉地破坏城墙。为了从贝遏门手中抢回阿波斯达，一行人前往安斯维斯。在勾都阿铁桥附近遇到悔过自新的信徒们，从他们手中可以得到阿波斯达第3册，再向前走会遇到5个自不量力的兄弟。解决掉他们后，在快要到达勾都阿铁桥时就可以追上贝遏门了，打倒贝遏门后得到最后1本阿波斯达，现在可以去攻破要塞了。在前往伊亥伯的途中会遭遇两轮防卫者的攻击，要依靠西斯小心应付。

艾的魔法奏效了，一行人顺利潜入伊亥伯要塞。这里的地形很简单，在一间有盔甲的房间里可以找到藏钥匙的宝箱，在第一间房中上到顶层就可以得到另一个钥匙，下来后进入另一场景就能开门了。进入大堂后到另一边，如法炮制，在顶楼打倒房子中央的敌人就可以得到最后的一把钥匙。再返回到大厅，存档后打开中央的门进入里面，在这里可以看到雷各兰尺和钉在墙上的梅丽雅。雷各兰尺和艾路德对话，原来雷各兰尺是因为长期生活在哥哥的阴影下得不到家人的关心才逐渐步入魔道的，战斗已无法避免了。要注意雷各兰尺的攻击魔法，善用西斯的地震术尽量减少他的进攻机会，另外让皮使用“偷窃”技能可以得到大量金钱。雷各兰尺逃走后给梅丽雅进行治疗，并继续追赶雷各兰尺，再次打败他后，这个恶魔终于倒下了。

艾给梅丽雅疗伤完毕，大家准备离开要塞的时候，一定要记得在旁边的存档点存档，因为后面还有更艰难的战斗。就在众人准备离开的时候，以前那6个神秘的老人突然出现，正是这6个人一直操纵着雷各兰尺，现在他们亲自出马想要消灭艾路德等人。由于实力悬殊，打上几回合后，大家只好逃走，可是老人们依然穷追不舍。危急时刻以前帮助过艾路德的那个怪老人出现，指出了对手的弱点。战斗开始后先留意敌人的HP，HP最少的老人就是魔法分身，先消灭他。只要老人们的阵形被打破，其他老人就容易对付了。战斗胜利后大家一起前往提亚提拉。

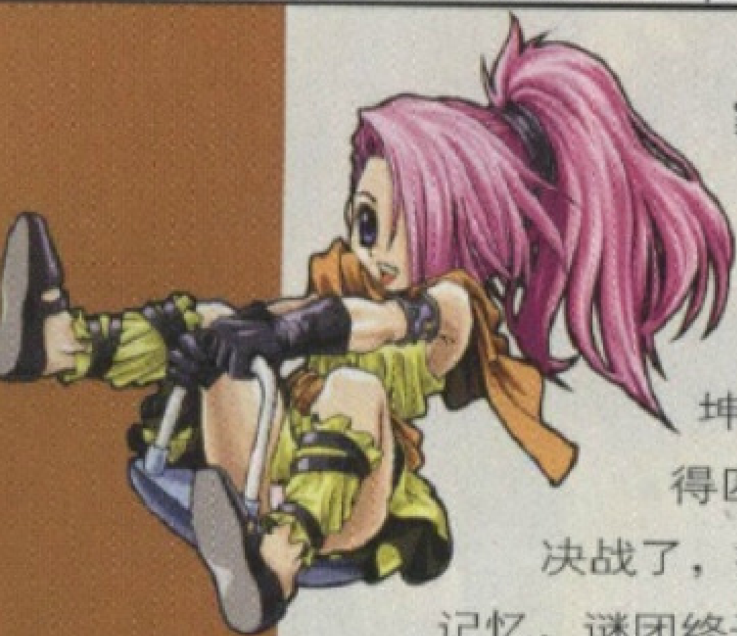
第三章 毁灭邪神的降临

神秘老人给大家讲述了“人偶”的故事，并指出俄喷则想要让邪恶之神降临到人间，现在只有众人才能挽救人类的命运。经过一番讨论，最后众人决定前往帝国首都坤斯特拉利恩消灭俄喷则。一行人先经过多姆和美若因，再经过玛鹿捏，向北朝着坤斯特拉利恩前进。途中遇到了被花蝙蝠王沙格拉包围的登兹，同伴们终于又聚在了一起。登兹说卡洛特在格洛那高原，但好像隐瞒着什么。当一行人抵达格洛那高原后才发现卡洛特已双目失明，但得到了能够预知未来的能力。登兹为了照顾卡洛特而和她结婚，皮为了向毒杀自己母亲的毒药王报仇，决定与众人同行。

刚刚到达坤斯特拉利恩，就正好遇到达印皇帝和五星王，仇人见面分外眼红，由于众人受到五星王的阻止，达印趁机逃走了。大家继续追击，为了节约时间，要穿过坤斯特拉利恩向别拉得匹阿方向追赶达印。坤斯特拉利恩是圆形结构，所以要通过就需要绕一个半圆。主王城分内外两层，最终要从外层出去，但从内层绕比较方便，记好进去的方向，在内层绕一个半圆后再从外层出去即可。从后门出来后会遇到库斯，皮留下来继续寻找毒药王，其他人前往沙漠城市伊妃索。

抵达伊妃索后在酒店里发现席琳，可是她已经失去了记忆，只知道自己叫赖拉，而她的“父亲”因为害怕失去席琳，所以也不敢说出实话。当晚赖拉的父亲突然来到旅馆恳求西斯救出被流氓绑架的赖拉，事后老人终于吐露出实情。为了恢复席琳的记忆，西斯和艾进入席琳的精神世界，在这里可以更深入地了解她。在西斯的帮助下席琳终于恢复了以前的记忆，可是大部分的封印仍没有完全解除，前往坤斯特拉利恩吧。西林派的大臣们带来个消息，五星王中的雷击王归降并杀死了达印，为了消灭剩余的五星王，众人立刻前往别拉得匹阿，因为同伴超过6名，所以必须要刷选。

到达别拉得匹阿后，到村子中央的喷泉处发现秘密地下通道。虽然看起来错综复杂，但实际上结构相对比较简单。找到五星王后进行决战，利用西斯的魔法很容易搞定，胜利后可在西面的墙壁上找到秘密通道返回别拉得匹阿村。回村后就会见到毒药王，为了杀死登兹使自己登上帝位，他竟然给自己的亲生女儿卡洛特灌上毒药，真是丧心病狂。卡洛特为了不连累登兹，自己把解毒药打碎。带着满腔的仇恨，登兹和大



家一起结束了毒药王罪恶的生命。

在漫天的飞雪中成就了两段浪漫的爱情，总算缓和了一下悲哀的气氛。第2天，大家继续踏上寻找俄喷则的旅程。本以为俄喷则会在坤斯特拉利恩，谁知路上得知俄喷则已返回别拉得匹阿，于是众人沿原路返回。终于要和俄喷则决战了，打败他后，他会帮助一行人解除席琳被封印的记忆，谜团终于揭开了……

怪老人又出现了，他要召唤神来毁灭人类以达到他所谓的完美社会，众人想阻止他的行动，可惜为时已晚。伊莉莎白用神圣的西斯肉体举行仪式，使徒被召唤下来，他们无情地摧残着一切，城市、村庄霎时成为一片废墟，人类惨遭杀戮，到处血流成河。众人想阻止使徒的暴行，无奈力量相差太悬殊，只好先逃到坤斯特拉利恩。

终章 粉碎破坏神的战争

为了拯救人类，粉碎伊莉莎白的阴谋，需要从8名同伴中选择6名去寻找伊莉莎白，另外两名留下来打听旧时代人类对付使徒的方法。

抵达美若因后，在路中央召开作战会议，席琳回忆起古人对付使徒使用的是核武器，这种武器在方舟上仍可能存在，但通往方舟的阶梯在哪儿呢？答案是坤斯特拉利恩。

刚刚抵达坤斯特拉利恩，就在门前发现了一名濒死的老者，他把玉玺交给了登兹。继续向北前进便可启动通道，然后移动到坤斯特拉利恩地下。一直顺着路前进就会发现通往方舟的通道。经过通道抵达方舟后，方舟突然自行启动了。跟1楼的士兵谈话后得知这个方舟一共有13层，伊莉莎白可能在最顶层，要想上楼必须打开各楼的启动开关。每个楼层都有12个房间，想要找到开关，只能一一进去查看。第12层的电源有些与众不同，必须打开两个开关，先拨开辅助电源装置，然后再拨开主电源装置。再进入操纵室，恢复数据后就可以看到古代人留下的记录，然后经过通道返回到一层的入口，伊莉莎白正等在这儿，她召唤出使徒攻击西斯。就在千钧一发之际，世界的创造者阿胡拉出现，她将自己所有的力量都传给了西斯。方舟遭受破坏开始坠落，幸亏有西斯的魔法保护才得以安全着陆，来到了伊甸。

沿着大路一直走，就会看到地铁的入口，再走下去就会进入迷宫。第一部分的出口在东北方，第二部分在西北方。离开迷宫前记得先存档，因为一出去就会遇到龙斯特乐，他的诅咒攻击十分厉害，一旦被他的诱惑吸引住就会攻击自己人，所以要特别小心，可以用艾的恢复术解除诱惑状态。打败他以后从地铁出来，上断桥向北走，可以找到另外一个地铁。一定要在里面充分提高等级以迎接关底Boss（笔者练到了90多级）。从迷宫出来会再次遭遇龙斯特乐，干掉他后一定要存档，然后前往最后的决战场。

伊莉莎白并不难对付，但她召唤出的破坏之神阿劣曼可就不是闹着玩的了。他的BP是51 200，HP是14 400，以90多级的实力打起来都非常吃力，一定要注意保护好艾和西斯，剩下能做的就只有持续攻击了。艰难的战斗终于结束了，好好欣赏一下最后的结局吧。P



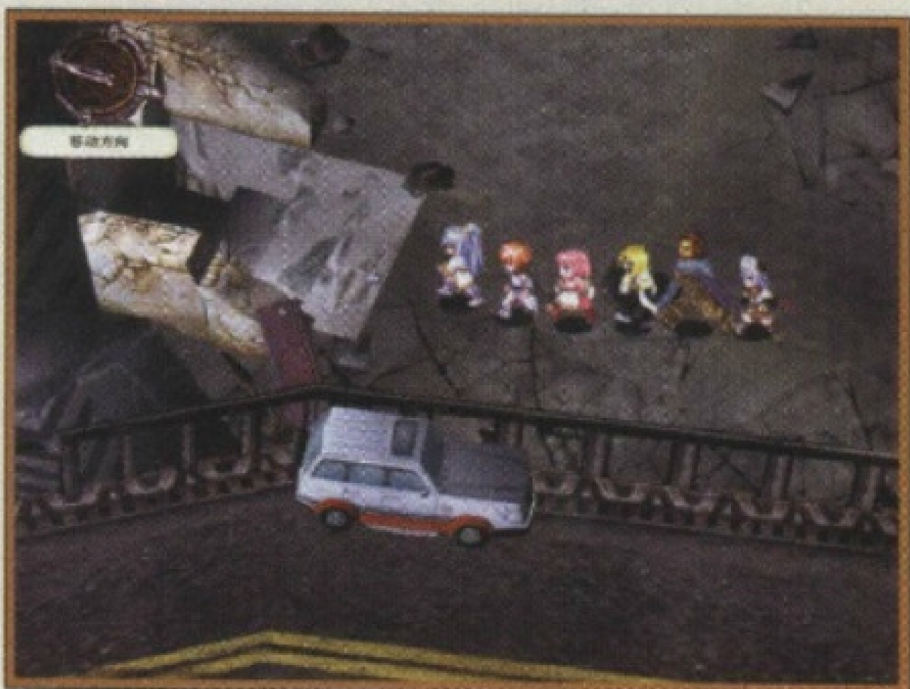
登兹突然又成了皇帝，令他难以接受。



同俄喷则的决战。



终于见到了伊莉莎白的化身。



由此进入地铁站。





苹果派

“游侠发展道路”

■北京 林衍



前言

但凡游戏里的职业设置，都有这样的特点：侧重物理攻击的职业，如战士，前期升级快后期升级慢，先易后难；侧重魔法攻击的职业，如法师，则是先难后易；而远程攻击的职业，像弓箭手，就比较折中一点，基本上比较平衡，也容易被大家接受。《苹果派》里有3种职业：战士、游侠和魔法师，根据使用武器的不同，战士又可以分为敏战（用剑，攻击速度快）和力战（用斧，攻击力大但速度比较慢）；游侠可以分为枪游侠（当然用枪啦）和弓游侠（用弓箭）。魔法师由于只有一种武器——杖，所以只能按照性别分为男法师和女法师了（不要打我～）。



笔者以前玩游戏通常选择战士系列，不过这次想换个口味，于是选择了专用弓箭的游侠。可能是受《魔戒》的影响吧，那里面的精灵射箭实在是太酷了。我用了不到两天的时间升到30级，不可否认里面有很大程度是靠运气。现在把我的经历写一下，希望对大家有一定的帮助。



升级篇

刚开始总会比较艰苦，10级之前只能打小妖精和兔子。在这里介绍一个小技巧：最好总准备两把弓，当前能用的弓和低一级的弓。为什么呢，因为在你攻击力提高了之后，有的怪物你可以秒杀，这样只有一点经验，但如果你换低一级的武器，仍然可以拿到很多经验。虽然有点麻烦，但在人多抢经验时却非常有用，高级怪和低级怪你都可以拿到经验。举个例子，开始你用木弓打小妖精和兔子，随着你升级换了弓之后，打小妖精就没有经验了，可如果还是用木弓，依然可以得到相当的经验。10级以后就可以去龙之乡了，打大熊和队长，然后去打打侏儒鬼、鬼长或去打木精和独角兽，当然也可以打武士和山妖，但是要小心。等到经验少了，可以去灵魂之家附近打独角兽和夜叉。如果你搞到戒指，23级以后就可以去野狼原打了，没有要到25级，在野狼原至少可以升到30级。





任务篇

打出属性球时一定要留一个，至于是水是火还是风都无所谓，笔者个人最后选了水属性。到龙之乡后，一定要去左下的灵魂之家（51,350）确定属性，这样打怪的经验会多，可以达到事半功倍的效果。然后想着去左上的宇宙飞船（25，25）处找雷明同志，一番客套之后他会给你一个腰带，这样你就可以多携带一栏药品了。还有呢，15级的时候要去确定国籍，否则不能升到16级。方法是在图书馆（107,218）里买公民权证书，然后去法院（167,116）登记。建议在图书馆里连职业证书一起买了，可以少跑一趟路。20级的时候可以去巨木森林里拿包，装备以后可以多携带一栏道具。路线如下：从龙之乡出发，往右下走到暗夜森林入口（245,365）。暗夜森林部分先向右再向下，到巨木森林入口（225,435），如果死掉会在中间的村子复活，村里有药水商店（可以买到野狼原和暗夜森林的传送卷轴）和装备商店（值得一提的是，在这里出售20级用的流星箭，游侠怎能错过呢）。到巨木森林后，去新手村（218,187）找妖精说话（注意：身上一定留出6个空来放东西，否则任务不能完成），然后到巨木森林的风车（150,60），和里面的小丑说话就可以得到包了。





装备篇

好的装备在身，升级练功自然可以事半功倍。亮银弓、劲弓、战斗巨弓都是商店里买不到的，如果能打到或有朋友送最好不过，当然，如果能从别的玩家手里买一把也是划算的。另外还要用好的箭，金箭、流星箭都可以加攻击，15级戒指可以加9点的攻击，强力推荐。笔者是到23级才买的，花了1万块，不过很快就赚回来了。早知道15级就去买了，可以大大缩短练功的时间。还有一种项链，甜蜜之心7级可用，可增加10%的经验，强力推荐。











赚钱篇

当然是以战养战啦，打到的东西统统卖给商店，换取银两。如果是一些商店里没有的其他职业的武器，可以考虑叫卖，能卖个高价钱。运气好打到FIFA杯会随机给一件材料（珠子之类的）或纸币，我就捡到了一张1万的和一张5万的。在野狼原最赚钱，可以打到戒指、项链、手镯什么的，随便一个卖给商店都很划算。我打到了十几个戒指，其中还有4个80级的暴君之戒（价值110 000），一句话，爽。当然，君子爱财取之有道，不是自己的东西不要抢啊。

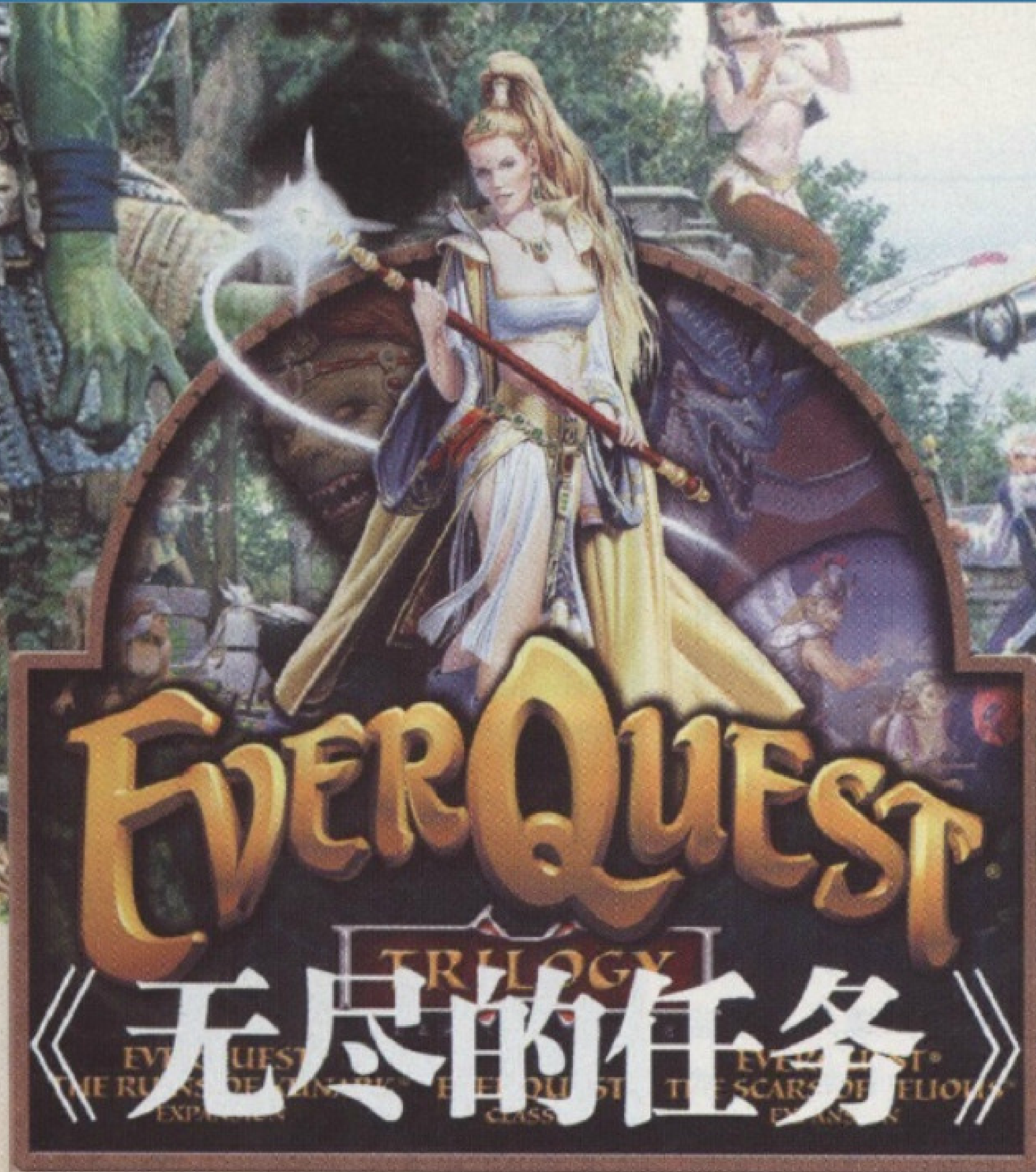














《无尽的任务》之盗贼笔记

■北京 天堂·海蜇

作为一款国内外知名度极高的网络游戏，《无尽的任务》（EQ）在其未进入国内之前，就以以其极高的自由度、宏大的游戏场景和细致入微的拟真度赢得国内玩家的殷切期盼。不过该游戏相较时下流行的韩国网游来说，要更复杂一些，在此我们仅介绍盗贼一职，让我们看看这有趣的“盗贼笔记”吧。







做一个矿工628行会（笔者加入的行会）成员要灵巧，做一个矿工628行会成员要敏捷，做一个矿工628行会成员要坚忍，做一个矿工628行会成员要勤奋……身为一名矿工，我们首先要做的是沉默，因为在外人眼里，我们是卡拉丁矿区的辛勤开采者，而实际上，我们从事的是更加隐秘的行当。早在几百年前，卡拉丁的矿区就已经被盗贼公会秘密控制，直到今天，每一个在矿区出入的矮人都是身怀绝技的盗贼。不错，在我们之间，“盗贼”一词广为流传，毫不避讳，尽管这个职业常常遭人非议，但所有盗贼都自得其乐地生活在这个世界上。

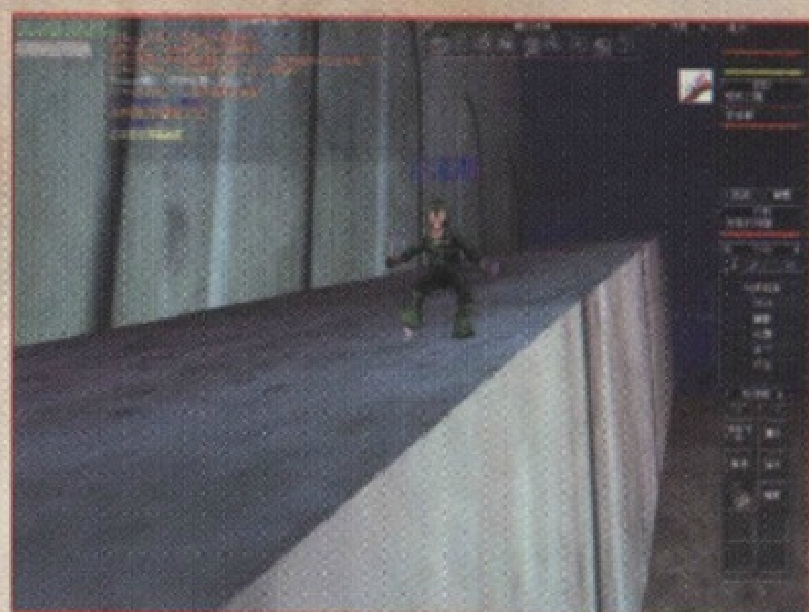
做盗贼这一行就要习惯独来独往，但这并不意味着我们不了解分散在世界各地的同行，我们了解同行就像了解敌人一样仔细。在北方冰原的哈勒斯，居住着我们体形最大的同行——野蛮人。虽然我一向对这些粗手粗脚的家伙从事盗贼行业不以为然，但必须承认，他们的蛮力有时还真能派上用场，高伤害的背刺让这些蛮子最骄傲。在所有职业中，盗贼的物理伤害位居第一，这些野蛮人的惊人力量牢牢稳固了盗贼的这一地位。不过我始终认为，野蛮人不适合我们这种精细的工作，尤其是他们不具备夜视能力，简直等于浪费了一半生命，要知道，夜晚和地下是我们的天下，在那里，一个瞎子又能做什么？毕竟，灵活的身手对于盗贼职业来说是头等重要的，背刺虽然是最重要的技能之一，但也只能算是盗贼冒险旅程中的一个小插曲，在诺拉斯大陆上，盗贼是靠机警吃饭的。野蛮人的巨大体形在狭窄地带施展不开，如果转动不灵活，如何能绕到敌人背后？不绕到敌人背后，又如何背刺？对于这些问题，野蛮人好像从不考虑，这倒很符合他们的天性。



在诺拉斯的中部的山谷中有座小镇，叫做大河谷，那里世代居住的半身人是我们这个行业中最为

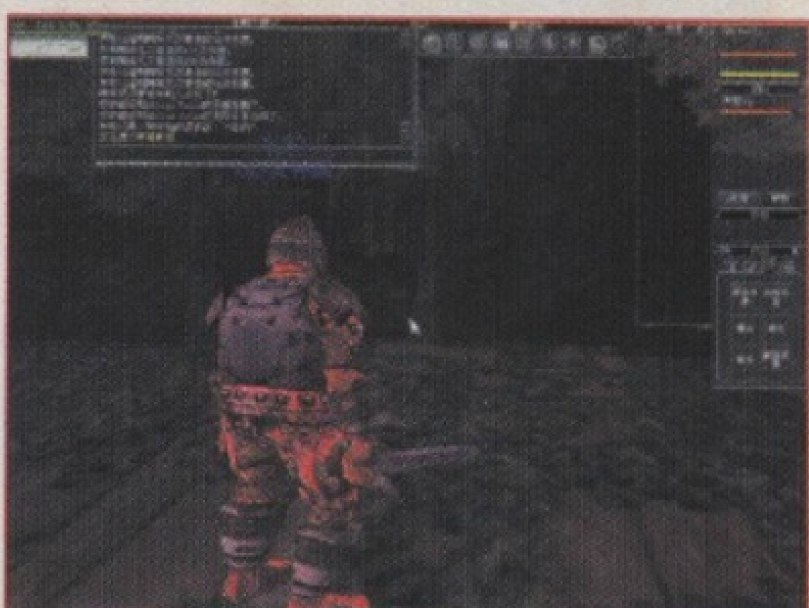


人熟知的。谁都知道，半身人是天生的盗贼，即使是矿工628行会的成员也都懂得，看到半身人要按好自己的钱包。这些半身人灵巧敏捷的身手足以应付大多数危险，我是说——大多数危险，不错，当遇到无法避免的战斗时，半身人的孱弱体质往往无法做到一击致命。除此之外，我不得不承认，半身人盗贼是我们这个行业中最出色的一群。而令人不能理解的是，半身人是绝对正义的种族，却偏偏允许盗贼行会大摇大摆地行事，那些半身人真是幸福。









该介绍一下矿工628公会了，它表面上以矿工行会的名义存在，实际上是卡拉丁的矮人盗贼公会，从事训练盗贼、偷窃、暗杀、洗钱等活动。很幸运，我们矮人天生长着一副憨厚的面孔，很少有人认为我们这群嗜酒、粗鲁的人会是盗贼。其实，矮人无论从力量、灵巧还是体形来说，都是极好的盗贼坯子。不错，在很久以前，矮人都不屑于干这种偷偷摸摸的勾当，但今非昔比，这片大陆上的形势越来越复杂，生存环境也越来越恶劣，矮人从事盗贼也是情非得以。矮人的力量比不上野蛮人，但在大多数种族中已经是出类拔萃，比起半身人来更不知高明到哪里去了。矮人的灵巧和半身人属于相同水平，这是很多人没有想到的，在武器命中率和特效激发率上，矮人和半身人处于同行业中最高水平。敏捷是矮人的一个弱点，这使得我们在战斗中的闪避率不如半身人，但经过后天的训练，这个弱点可以得到相当程度的弥补。总之，矮人盗贼是整个行业中最全面的一支，尽管经常有其他种族的人笑话我们丑陋，但我们明白，漂亮不能当饭吃（此话不包括特殊行业从事者）。

当然，盗贼这个行业并不是因为有人天生适合做所以才产生的，世界上许多种族都有盗贼存在，人类、半精灵、木精灵、暗精灵甚至地精……尽管在我眼里，这些先天不足的家伙除了有着漂亮的脸蛋外，根本不能胜任盗贼这个神圣的职业。也许在故事中、电影里、很多人的想象中，人类、精灵是智慧、灵巧的代表，是永远的主角，但这个世界是真实的，不是故事，没有电影，不能想象。盗贼的使命不为人知地存在，默默引导自己的队伍走向胜利。

有人喜欢盗贼，有人厌恶盗贼，有人漠不关心，有人充满好奇，但没有人敢小看盗贼。盗贼行业历史悠久、博大精深，是最原始的4个纯职业之一。确立盗贼行业数千年不倒的基础是盗贼卓越独到的技能。下面我把身为矮人盗贼，在矿工628公会学到的独特技能介绍一下。

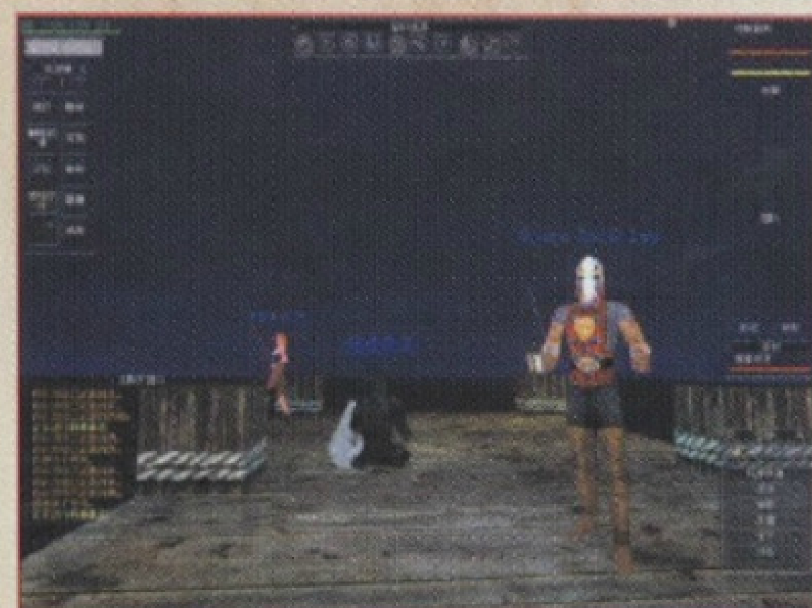
作为盗贼，第一个要会的就是"躲"，不要指望敌人发现你后还能做什么，也不要想着什么虚伪的"堂堂正正"，我们是隐蔽和潜行的专家。隐蔽和潜行技能虽然有不少职业都会，但唯独盗贼可以把这两个技能结合起来使用。也就是说，其他任何职业，隐蔽后不能潜行，只能一动不动，潜行时隐蔽效果就会消失。而盗贼可以在隐蔽的情况下使用潜行技能，达到隐身移动的效果，虽然速度慢了点，但在偷袭、拖尸和穿越危险地带时的优势无与伦比。盗贼的隐蔽技能非常安全，它可以同时逃过普通怪物和不死怪物的眼睛，除非这些怪物具有侦测隐形的特性或法术。很多职业都会隐身法术，但法术隐身远不如隐蔽技能可靠，没有一种法术可以同时对普通怪物和不死怪物有效，而且普通隐身和对不死隐身不可叠加，法术效果的时间也是随机的，不知道什么时候就会显身。需要注意的是，在低级别时隐蔽技能不能在战斗中使用，也不能在已经被怪物盯上时使用，隐蔽后一旦有攻击动作或过ZONE就会现身。当级别达到一定程度后，盗贼可以有一定几率快速退出战斗，等待隐蔽之后的机会。





盗贼从不缺钱，一方面，通常盗贼没有什么可买的东西，另一方面盗贼具备独特的偷窃技能。偷窃技能





是盗贼职业的标志，是我们的主要致富途径。在平时走路时可以顺手牵羊，在战斗时可以边打边偷，积土成山，积水成渊，积善成德……应该注意，偷盗技能不能在自动战斗时使用，使用它只能从人形怪物身上偷到东西。怪物身上的财物数量固定，你偷走多少怪物身上就会少多少，因此偷窃比较遭队友反感，所以要更加勤学苦练，不让人发现你在偷东西，只要没有被发现，就等于没有发生过。不要以为偷窃技能不重要，在盗贼的一些任务中，有时就需要偷窃 NPC 的物品。

开锁虽不是盗贼独有的（吟游诗人也会），但却是盗贼最擅长的。在许多地城中，一些门须要寻找钥匙，这时，只要有个技能足够的盗贼就可以省去一大串麻烦。开锁技能的学习十分容易，只要买一个开锁工具对着一扇锁着的门不停地开就行了，通常在西公共大陆的比幅伦地城就可以把这项技能练到200。很多同行懒得练习这项技能，等到他们做中期武器任务时就要后悔了。

背刺是盗贼的看家本事，可以每8秒使用一次，它能造成不可想象的破坏力，因此盗贼在所有职业中物理攻击力排名第一。背刺要在目标身后才能使用，"身后"的概念就是目标后180度的半圆范围。盗贼在10级时就能学到背刺，从这一刻起，盗贼才开始真正发挥力量。在这里我想说的是，很多人选择盗贼行业就是因为背刺，就是为了那个"破坏王"的称号。但他们错了，盗贼的生涯不是战斗，战斗是迫不得已，盗贼的乐趣绝不在战斗中。

煨毒和制毒两项技能也是盗贼所独有的，其中，制毒技能极其有用，也极其烧钱。把制毒技能练到200恐怕要花几千PP！同时，这两项技能也是诱人的，一些高级的毒药可以一次对敌人造成数百的伤害，有些职业的任务中必须通过制毒技能来完成某些物品。

威胁技能很有意思，如果成功，怪物会被我的张牙舞爪吓跑，我只要跟在后面不停地背刺就行了。当然，事情远不这么简单，这项技能的训练十分困难，要投入相当的精力。而且必须记住，在地城中最好不要使用威胁技能，等吓跑的怪物回来时，身后必然是一列火车。

盗贼的成长可能比大多数职业都辛苦，因为我们是依赖团队的职业。在10级之前，新手区的怪物已经足够应付，因为死后没有惩罚，所以可以肆无忌惮地活动，而且利用这段时间尽可能地完成新手甲和武器任务吧，你要依赖它们到30级呢。10级之后的盗贼最好就不要单打独斗了，找一个合适的队伍，一起在北罗沙漠、东公共大陆、绿洲等地修理割喉者和兽人。记得要在战斗中着重训练背刺和偷窃。等到了15级，可以考虑前往库那克——蜥蜴人的家乡，这是一条充满极度危险的旅程，但当你抵达骨之地时就会发现一切是值得的，在那个高耸的塔中，你可以轻易成长到22级。到了22级，这里便不再适合你了，而且也是该回家看看的时候了。学完威胁之后，就可以动身前往南卡拉那平原了，那里的鸟人和格诺是极好的练习对象，当然，它们是极其危险的生物，你会发现它们是你前所未遇的危险对手。在南卡拉那，任何人都可以练到30级，任何人也都有机会死上30次。

一个30级的盗贼可以说是完成了初步成长。公会的师傅已经把所有技能都传授给你，你也应该结交了一批共同出生入死的战友了，你甚至可以尝试完成盗贼的中期任务——燃烧细剑。有勇气和耐心完成这个任务的人很少，但这个任务实际上是对盗贼的第一次检验，任务涉及战斗、偷窃、开锁、酿造，需要勇气、耐心、运气和社会关系。无论你是否愿意去完成它都要明白，真正的盗贼之路还没有开始。

做一个盗贼要灵巧，做一个盗贼要敏捷，做一个盗贼要乐观，做一个盗贼要看这篇文字…… P



百战天虫 online WORMS 高手修炼旅程

■游侠 丹兹尔


选择服务器后进入游戏大厅，可以选择练习模式单独玩。

《百战天虫》系列游戏曾凭借其可爱的造型、诙谐的配音及高度的娱乐性深受广大玩家的喜爱，《百战天虫Online》的出现，更是虫子迷的众望所归。空有一身本领却只能和电脑较量，不免是种遗憾。现今《百战天虫Online》终于与玩家见面了，虫子迷们也算是有了竞争的场所、展现的舞台。

接触《百战天虫Online》后的玩家可能发现，它的很多玩法与技巧和单机版有所差别，特别是绳索的运用，而这又可能是单机版玩家最薄弱的环节，因此玩家在开始游戏时，尽量多做一些练习，而不要一开始以提升等级、求赢为主。而此篇文章正是以绳索游戏模式为主，指明玩家练习的方法和方向，帮助玩家向高手的行列迈进。

一、熟练绳索

绳索在网络版中的作用可谓举足轻重，绳子运用的好坏正是高手们比拼的项目所在。在韩国的服务器上，90%的高手都是以绳索模式来进行比赛的。可以说，没有了绳索，《百战天虫Online》的魅力将大打折扣。

但绳索运用起来并不简单，需要玩家长时间的练习，以达到熟能生巧。那么玩家该怎样去练习、练习些什么呢？


冰冻之岛的场景画面，中间的地形很薄哦。

1.摇摆控速

绳索相当于一个轻质杆，而虫子就相当于质点，键盘的“←”、“→”是给予虫子一个向左或向右的力，“↑”、“↓”则是调整轻质杆的摆长，如果给予相同的力，摆长越短，则摆幅越大，那么速度则越大。

具体作法：先将虫子吊在绳子上，给予虫子一个向左（或右）的力，即按键盘的“←”或“→”。当开始微微摆动时，则在虫子做上升运动时收短绳索，加大摆幅，再在下落时稍微放长绳索，上升再次收短，如此循环几次，可以不停地加快虫子在绳子上摆动的速度。接着，在快速的摆动中慢慢加长绳索，并给与虫子运动方向向反的力，慢慢将速度降下来。只有控制好速度，才能保证使用绳子的效率和稳定性。


挖个隧道躲进去，再使用燃烧弹烧虫子，以免伤害到自己。

2.连续放绳

众所周知，绳索的长度有限，要达到某个地方，经常要连续运用绳索，那么如果放绳→摆动到一定地方→落地收绳→再放绳，未免过于浪费时间，在游戏中时间非常珍贵，因此玩家要学会放绳→摆动向前→收绳，利用惯性让虫子向前飞，再在空中放绳，这样循环无论多远都可以用绳索到达。玩家在慢慢熟练之后结合第一步的摇摆加速，可以让虫子飞得快一些，节省的时间也就多一些。当然要注意再次放绳时的摇摆降速，否则很可能会失误而浪费掉进攻的机会。


虫子不知为什么兴奋得都直立起来了。

3.快速起跳

到这一步，就已经不是前两步那样的基本技巧练习，而是进阶技巧了。那么何为快速起跳呢？就是让虫子快速地弹起来，在空中放出绳子扒住上方的墙壁。那么为什么不直接把绳索发射在上方的墙壁呢？首先玩家要了解到游戏中时间的重要性，一般来说绳索模式的时间设置是25秒或35秒，而在该时间内走完某些地图是很困难的，可谓时间紧迫。发射绳索的瞄准器从初始的水平位置移动到垂直位置再发射需要4秒时间，而快速起跳再放出绳索粘到上方墙壁只需要1～2秒，而省下的这2～

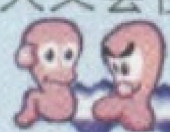
3秒足以让一个玩家换好武器并发射，由此可见节省时间的重要性。

具体做法：瞄准器在初始的水平状态时，跳起（双击Backspace）并放出绳子粘住旁边的墙壁，在虫子下落时（下落距离很小）快速收短绳索，此时虫子弹地后将蹦得更高，在上升过程中放开绳索，再发出绳索即可粘住上方的墙壁。

4.弹墙而行

弹墙而行，就是在使用绳索连续向前运动时，利用虫子反弹墙壁的一鼓冲力，加速向前飞行的过程。这样一来，虫子利用绳索移动的速度将大大增加，从而节省大量时间。这应该属于一种高阶技巧，练习起来需要花较长的时间来找到感觉，当熟悉此技巧后，使用起来效果相当夸张，博得众人的赞叹和羡慕也是必然的。可以说弹墙而行是一道中低手迈向高手的门槛。

具体做法：将虫子吊于绳上，利用第一步的摇摆加速，不停地加大摆幅，直到虫子碰到上方的墙壁，碰墙后虫子摆动速度将大大增加。先熟悉一下感觉，渐渐在一定的角度松开绳索让虫子飞出去做平抛运动，此时可以发现虫子比平时飞得更快更远，在虫子下落时赶紧放出绳索粘住墙壁。玩家需注意放开绳索时绳索与垂直线的角度，应该在20～30°之间将虫子抛出，如果角度过小会导致虫子径直向斜下飞去，太大又会使虫子在抛出时撞到上方墙壁。



二、了解武器

在《百站天虫Online》中武器可谓琳琅满目，数不胜数，每种武器都有自己独特的作用和威力，只有在恰当的时候使用才能发挥其最大功效。对于各类武器的作用，各大网站都有详细的介绍，在此无需赘述。而此章讲述的是绳索模式中最常用的3种武器——火箭炮、手雷、地雷在配合绳索时的使用方法（玩家须知：在绳索上发射或放置武器使用“Z”键）。

1.火箭炮（F1x1）

火箭炮的最大威力为50，是绳索模式第一回合里允许使用的最大威力武器。在虫子的血量为100的情况下，可以说如果玩家能在第一回合用火箭炮消耗掉敌方50的血量，就基本奠定了胜局。

那么如何才能打出50的血量呢？往往技术再高的人也无法保证自己每次都能打出这种最大威力，可以说运气占着很大的成分，但一般来说有3种情况最容易打出最大威力：

（1）在与对方虫子处于同一水平线时，以最大力量瞄准虫子身体中间进行发射；

（2）在绳索上逆风发射，使炮弹垂直落在虫子的头上，将虫子打入泥土；

（3）当虫子站在悬崖边上时，发射火箭炮将其打入悬崖，由于火箭炮的威力加上从高处摔落的消耗，很容易打出50多的血量。

2.手雷（F2x1）

在绳索模式中，手雷可以轻而易举通过绳索放在对方身上而无需像单机版那样靠感觉去抛了。手雷的最大威力同样是50，在第二回合后便可以使用，如果你第一回合已将对方消耗掉50的血量，那么此时可以说你已经胜出了。

手雷的最大威力应该怎样发挥呢？这必须运用绳索。最基本的方法是：用绳索把自己放在对方的正上方，离开地面一定的距离（大概一二个虫子的高度）放开绳索。你的虫子落下后将和对方的虫子重合在一起，再次放出绳索粘住上方墙壁，不要动，此时你仍然与对方重合，放下手雷，手雷将与对方虫子重合，用绳索将自己拉上去逃离现场，等着看最大威力的出现吧……

3.地雷（F5x1）

地雷在绳索模式中也是非常重要的武器，同手雷一样，最大威力50，在第二回合后可以使用。区别在于地雷的爆炸范围小一些，可以防止炸到周围的同伴。

地雷如何放置才能发挥出最大威力呢？与手雷不同，地雷只有放置在对方虫子的头上，即对方的虫子头上顶着地雷时才能爆炸出最大威力。你可以走到对方的头上，将地雷放置在上面，也可以在绳索上将地雷丢在对方头上，慢慢等待爆炸的出现。如果你能在绳索上丢得很准，那么建议使用地雷而非手雷，因为丢在对方头上比与对方重合后放置要省很多时间。

迈向高手的旅程并非那么容易走，只有不断刻苦地练习才能找到感觉。在此还想对诸位玩家说，一个高手，是以实力来判断，而并非那几万或几十万的积分，因此希望玩家在对战中多多练习，注意提升自己实力，而不是去欺负新手来获得更高的分数，要做到自己的实力配得起自己的积分才行。 P



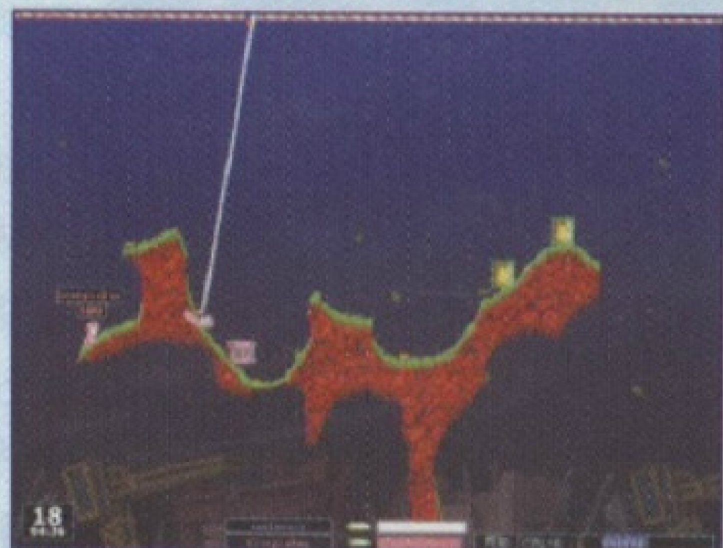
被烈火烧着的虫子不停地弹起，样子很是可爱。



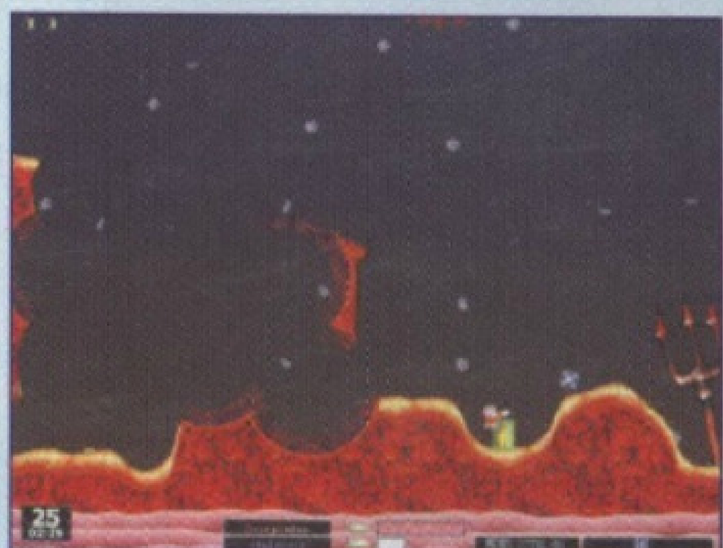
在绳索上使用火箭炮攻击，但是却打歪击中墙了。



红队取得了胜利，虫子在原地跳跃欢呼。



地面的箱子要记得吃哦，会得到意想不到的好武器。

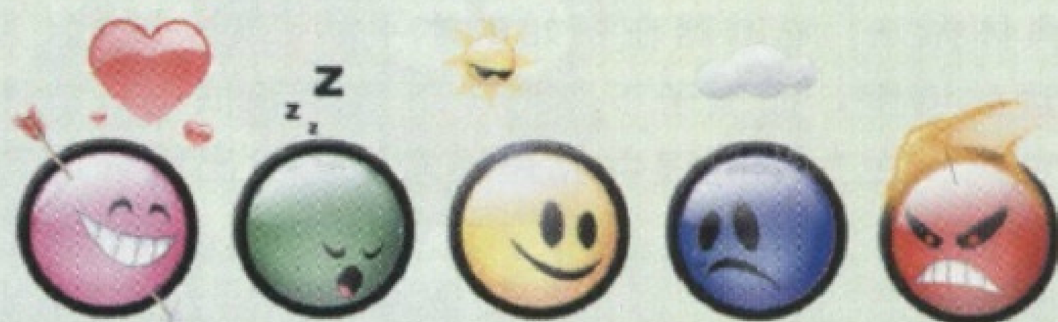


站在油灯上可是非常危险的。



医药箱子大家抢着吃哦，可以加25的血，有时这25点血可以扭转乾坤哦。





三大门户网站与网络游戏

■本刊记者 生铁

网际漫游





一说起门户网站进入网络游戏界的话题，记者不禁想起2001年初在E-Talking举办的名为“新世纪 新经济”主题活动中，新浪网前CEO王志东提出的一个响亮观点：游戏已经结束。

他所谓的“游戏”有两层含义。

一是指互联网不是用来聊天或游戏的。想走好未来互联网的生存和发展之路，只能在为人们的工作和生活提供实实在在的帮助上下功夫。

二是指互联网业当时存在商业模式游戏化的不良“跟风”作派，国外网站做什么我们也做什么，结果外国人依靠模式赚了钱，我们却是赔本赚吆喝。

现在看来，你也许会认为他所提出的这个观点错了，起码第一层意思不那么正确。因为如果短信业务也可算是“聊天”的一个变种（据中国移动统计，2002年移动电话用户共发送了800亿条短信息），那么聊天和游戏恰恰是今天互联网行业仅有的几个看起来能赚钱、也真的开始赚钱的业务之一。而他所说的第二层意思，则看起来与本文要谈的内容没什么关系。

在王志东发言短短几个月之后，2001年的中旬，媒体的报道中却写道：“新浪、网易、中国电信、长城宽带、联通等国内著名公司都在积极准备进入网络游戏市场，预计年内将有近10家公司陆续推出30余款网络游戏。”



两年前还只有2000多万网民的中国（据官方数据统计），到了2003年，仅一个《传奇》的注册用户就已经有7000万人（盛大网络公布数字）。这样的变化速度，怎能不让像搜寻猎物一样搜寻着新赢利模式的门户网站眼红呢？什么人文色彩、娱乐新方式、网络概念……围绕网络游戏的这些概念统统都不重要，门户网站投身网络游戏、充当网络游戏运营商角色的目的无非只有一个——提高自身网络赢利的能力。

初步了解了门户网站投身网络游戏界的原因，那么这一切和我们玩家到底有什么关系呢？还是先让我们简单了解一下三大门户网站的情况吧。



网易

这里必须先谈到网易。2002年初一度面临在纳斯达克暂停股票交易的网易公司，在2003年1月却摇身变为三大门户网站中股价涨幅最大的上市公司，网易毫无疑问成为纳斯达克的最大赢家，其2002年股价上涨了1661.5%，从2001年10月最低点的每股69美分涨到每股11.45美元。网易的成功不能不归功于它在网络游戏上的投入。



在三大门户网站中，网易是最早认识到网络游戏所蕴涵的巨大商机并最早付诸行动的，而且网易对于怎么发展自己的网络游戏一直有着相对明确的想法。2001年初该公司就收购广东天下公司，开始走上自主研发游戏的道路。另一方面积极与韩国游戏公司接洽，并于2002年6月推出了3D网络游戏《精灵》。

网易网络游戏事业部产品经理李康告诉记者，网易从一开始的目标就很明确，下决心要进入这一领域，而自主研发则是其中很重要的部分，因为他们相信“最适合中国人的游戏还是中国人自己开发的。”李康还说，《大话西游Ⅱ》已经形成自己固有的一个年龄层的玩家群体。《大话西游Ⅱ》应该是一个长线作品，在其后续版本中，《西游记》中最使人感兴趣的西天取经内容将逐步增添进来，在谈到2003年网易游戏的发展时，李康表示不排除代理游戏的可能，如果条件许可，也可能会推出新的产品线。



虽然《精灵》的运营实际上是失败了，虽然它在技术完善上存在不少荒诞的问题，但它为网易留下了最宝贵的经验和现有的位置。而且在采访中，记者感觉到网易对于传统游戏公司在态度上还是很尊重的，希望学习到更多的经验。

网易更强调网络游戏也与其自身发展特性有一定联系，它的广告收入只占其总收入

的20%，这一比例远远低于新浪。其短信收入达到40%～50%，而网络游戏能占到总营收的30%左右，这一点大概也是网易率先进军网络游戏市场的一个原因吧。



新浪

不少玩家反映说，《天堂》曾经是自己那么想玩到的网络游戏，虽然现在终于能玩到了，但可惜晚了点。

2002年底，新浪与韩国NCsoft公司共同出资500万美元组建了“上海新浪乐谷公司”。新公司由新浪控股，汪延担任总裁，公司总部设在上海。该公司专门负责为新浪所运营的网络游戏提供技术服务和产品支持。随后在今年1月8日，双方又在北京宣布推出号称全球注册人数第一的经典游戏《天堂》。新浪就是想通过这款游戏击败对手网易，进入中国网络游戏市场的前三强。



新浪乐谷执行副总裁杨震告诉记者，虽然总体来说新浪的步子稍慢了些，但《天堂》具有更新快（平均每3个月一次）、杜绝外挂的特点，而且经历了5年考验的游戏，其平衡性与游戏性都相对成熟。

在谈到门户网站运营网络游戏对整个游戏界的影响时，杨震对记者说：门户网站进入其中也是必然，网络游戏也是网络时代的一种服务，而非仅仅是游戏。所以新浪在宣传推广、技术维护和产品运作上的经验可以运用到网络游戏上，另一方面，网络游戏具有游戏性、社区性和服务性的特点，而后两者都是门户网站的优势。这些也会为传统游戏产业带入更多的活力和竞争。



虽然新浪与NCsoft开办合资公司的合作模式在网络游戏界是个创新，但并不是每个人都很乐观。成立合资公司虽然在一定程度上缓和了“运营和产品脱节”这个弊端所带来的问题，但仍旧没有从根本上解决这一问题，其实上海新浪乐谷公司不过是家技术支持公司罢了。

搜狐

在较长一段时间里搜狐似乎都在对游戏持冷漠的观望态度。在2002年上半年，其游戏频道也与新浪的游民部落拉开了不小距离，在网络游戏的行动上也可算是迟缓。使搜狐忽视游戏的原因可能是多方面的。在搜狐近期的财务报告中，其非广告收入和广告收入几乎各占总收入的50%，提前于公司预期实现了多元化且均衡的收入构成，而在搜狐的非广告收入中，短信业务占着极其重要的部分，375万美元的非广告收入中它占了大约2/3。



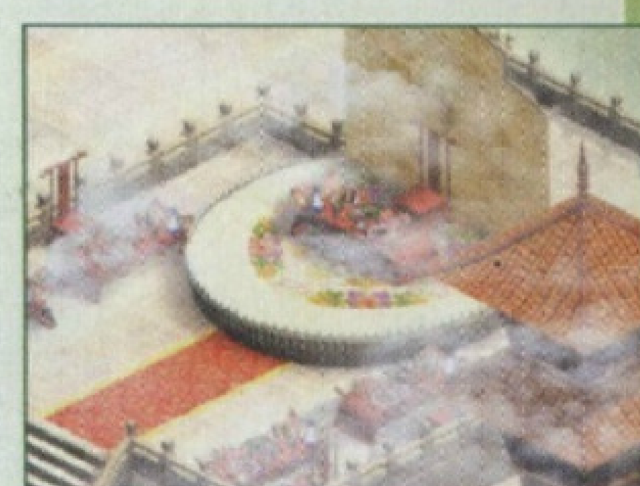
在今年1月，观察多时的搜狐网终于决定通过代理韩国Wizgate公司的3D网络游戏《骑士Online》正式杀入网络游戏市场。据说《骑士Online》中存在日夜晴雨变化及欧美游戏的要素。



搜狐游戏事业部经理刘铮在接受记者采访时正是工作非常紧张的时刻，他表示说更多的消息会在《骑士Online》2月25日举办的新闻发布会上透露，而公开的外测会在2003年2月22日早8时开始。

我们拭目以待。

门户网站运营网络游戏这本身无可厚非，诚然，这三大门户网站均为纳斯达克上市公司，其资金实力雄厚，门户网站本身就是媒体，在宣传上有着足够的优势和固定的用户群，而网络游戏成为其长期寻求到的一种优秀的赢利模式——这样好的做弄潮儿的机会，未来在日趋成熟的IT行业中不知还能有几回——但是我们也不得不看到，网络游戏的成功还存在太多变数。一款网络游戏的生命周期到底该有多长？怎样的网络游戏才具有必然成功的可能？目前玩家的状态是否正常？这个行业有多大的泡沫？规律性的东西都没有被很好地总结。



说到这里，我们不能不怀疑，王志东所说的第二层意思值得大家警惕。这个警惕也有两个所指，一方面是对门户网站所说，另一方面则更是对所有想进入网络游戏行业的人说的。P



目前三大门户网站的游戏运营情况

公司名称	运营游戏	游戏开发商	合作模式	注册人数	在线人数	收费时间
网易	精灵	Triglow Pictures	分成			2002年8月
	大话西游II Online	网易		350万	7万	2002年2月(含I代)
新浪	天堂火龙窟	NCsoft	合资	120万	3.5万	
搜狐	骑士Online	Wizgate	分成			尚未收费

暗黑破坏神Ⅱ 毁灭之王 1.09版
亚马逊女战士 Battle.net PK研究

■四川 Cold

在暗黑2的PK中，亚马逊战士是绝对的统治者。灵活的闪躲和颇高的杀伤力使其他6个人物望而生畏。导引箭的跟踪配合穿刺，叫人防不胜防。笔者对她的喜爱也犹如滔滔江水，绵绵不绝，黄河泛滥一发不可收拾……下面就来谈一谈笔者使用亚马逊PK的一些要点。

PK守则： 不许辱骂对手，不带雇佣兵，不使用带毒素伤害、带速度减慢物品，在1局没结束前，不回城加血（可买箭），不使用恢复药瓶。

PK语言：

数字键“1”——准备就绪，可以开始。

数字键“2”——有情况，暂停。

数字键“3”——没箭了，请等一下。



D2的代表物品：九头蛇弓。

PK的基本知识

1.箭速： 亚马逊的弓箭分为弓和弩2种。弓的代表是WF（九头蛇弓）；弩的代表是大炮（弩弓）。弓的基本速度为13f，而弩为19f。其中f表示帧，1f=1帧。比方说f=60，那么弓每秒能打出的箭的数量约为60/13=4.6支，弩弓约为60/19=3.1支。弓的相对帧越小，弓速越快。

2.IAS（提速）。 每种弓箭都有自己不同的速度。而要达到1个更快的速度，需要的IAS也不同。WF的基本速度是10f，在全身装备IAS=89时，弓速提升到9f，IAS=147时，提升至8f。而女族长弓只需75的IAS就能8f，7f也只要142IAS。注意：不是有IAS就能给弓提速的。弓速是阶段性上升的，而不是加了些IAS，弓就会有速度的提升。要想达到一定的弓速，全身装备必须累加达到一定的IAS。



GA击穿身体。

3.ED（增强伤害）。 DAM越高，能给对方带来的伤害越大。通过在物品镶嵌些带ED（增强伤害）的珠宝、符文来达到增加DAM的效果。假如1把弓的基本伤害为10～100，给它个100ED的属性，100ED使弓的伤害提升了100%。那它的伤害变为10～100×（1+100%）=20～200。

4.WM（物理免疫）。 如果自身有50%的WM，在敌人1000的物理（非魔法、元素）攻击下，只受到1000×50%=500的伤害。PK时WM的上限为75%。也就是说100%的物理免疫和75%防护效果基本相同。

WM的代表物品有： 物理免疫盔，20%WM；织纲战甲，30%WM；物理免疫腰带，15%WM；统治者盾，35%WM。在亚马逊PK时，它们是必备之物。



MS对GA。

5.Leech（吸取）。 主要分为吸生命和法力。在物理攻击击中敌人时，能给自己增加生命和法力。Leech经常能交换双方主动权。

3种最常用的武器及相应镶嵌方式

1.大炮： 威力大，有100%的穿刺性，是GA亚马逊较好的武器。而且大炮自带很高

的元素伤害。缺点：箭速慢，切换物免盾需要时间长。因为不要求提速的装备（仅需20IAS），只考虑提高伤害。大炮（40ED/15Max），物理免疫盔（40ED/15Max），物理免疫甲（40ED/15Max），物理免疫盾（-15需求珠）。大炮通过项链（猫眼或大君）提速20是最划算的。手套要求有击退属性。

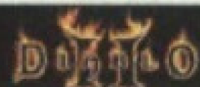
2.WF： 威力极大，速度快。WF打出的GA，威力也要高出大炮许多。WF的镶法相对多些，主要有：MS+WF+40ED/-15需求珠、WF+40ED/15IAS珠等等。而为了达到9f（IAS=89）的弓速，物理免疫甲和物理免疫盔上要镶有IAS的珠。参数为：物理免疫盔（40ED/15IAS），物理免疫甲（40ED/15IAS），物理免疫盾（-15需求珠或13#）。项链应该选用大君，手套要有20IAS。镶5#的作用是，使目标防御-25%，自己的命中率达到95%（最高值）。这是游戏的一个Bug，也使暗黑中90%的极品物品都镶上了它。8f（IAS=147）的WF在PK时不建议使用，因为全身没法有高物理免疫，变得不堪一击。

3.MBOW： 速度是它的最大优势。JP的MBOW，威力也不小，往往就是两三下解决对手，并且还自带+3的弓系技能。以有2孔300ED的MBOW为例：8f（IAS=75）MBOW需求相对简单，（40ED/IAS Jew+40ED/15Max）。物理免疫盔，物理免疫甲都镶（40ED/IAS），项链（猫眼），手套（20IAS）。7f（IAS=142）MBOW：弓（2×40ED/15IAS），血甲（160ED/60IAS），项链（猫眼），物理免疫盔（40ED/IAS），手套（20IAS）。同样，在PK时不建议使用，理由同WF。


TT的冲刺进攻战术。


亚马逊也是杀牛高手。


被Lock了，看你怎么跑。



亚马逊的修炼方式

我们选用如今最流行的PK方式：主武器为大炮、WF、MBOW中的一种。副武器：泰坦（TT）+物理免疫盾，即在进攻时用弓，防守时换盾（高物理免疫，高格挡），并且还能使用TT近战或追杀敌人，扭转战局。

关于亚马逊的能力点数，其实只对敏捷（DEX）和生命（VIT）的分配作考虑。这也是个永远没有结论的话题，亚马逊的杀伤力和其敏捷点数相对应，点数给了敏捷，加生命的就少了。你给予敌人的伤害越大，你所能承受的伤害就越小。我们不赞成走极端，生命少，容易被敌人一两下解决；敏捷少了，好几下都打不死敌人。注意：亚马逊的敏捷（包括装备提升）一定要上210，这样才能使物理免疫盾的格挡率达到Max（75%）。

建议： STR能拿起所有物品（否则容易被别人暴尸）。VIT为100～130，加上PK SC能达到1100+的生命，基本不会被1 Hit KO。MAG则不加。就算是MS亚马逊，也应该通过装备来增加MANA值。DEX有多少加多少，进攻是最好的防守嘛。

技能： 每个人的技能应该配合自己的装备修炼，有时更是要根据对手的特点修炼。亚马逊的技能练法大致如下：弓系——导引箭（以下简称GA）（20），排箭（15～20），其它搭桥（注：纯GA亚马逊不加排箭）；被动系——闪躲（14～20），躲避（14～20），双倍打击（14～20），刺入（20），其它搭桥（注：大炮不加刺入）；标枪系——用泰坦时，连刺（1）。

3种弓的基本打法技巧作些介绍

大炮： 由于相对比较慢，给大炮PK带来了一定难度。但大炮打出的导引箭跟踪，穿刺性特别强，伤害比较固定，我们应该抓住大炮的绝对优势来好好利用。

1.尽量能把对手（非大炮）逼到身边，再使用GA和他拼血。在双方中第1箭时（损血>1/12），会同时做出后仰动作，无法打出第2箭。但大炮打出的GA能100%在对手身上反复穿刺，而对手的箭相对就不会有那么强的穿刺性了。也就是说在大家后仰时，对手比你多中了1箭。所以大炮又被称为近战之王。

2.大炮打出的GA要在对手身上反复穿刺，但有时只能你自己看见，在对手身上的屏幕上并不能看到。当对手发现中了GA时，一般要向反方向逃跑，这时不要穷追不舍，也不要放箭，而是有预谋地让对方以为并没有GA跟着他，让他能停下来，想再次攻击你。这时，他就中箭喽。

3.大炮的最小值和最大值接近，自己又带着极高的元素杀伤力，每次给予对手的打击都相对稳定。在实战中完全可以估计敌人的生命情况，来选择战术，从而占得先机。

WF： 许多人玩暗黑的最终目的就是拥有1把九头蛇弓。的确，WF是PK玩家的上上选，使用WF作战时，我们要明确自己的优势——超高的最大伤害、超远排箭射程、极佳的弓速。WF亚马逊应分为：纯GA亚马逊（可以说是专门对付低生命亚马逊的。对于生命少于1000的亚马逊，简直就是噩梦。PK中没有什么特殊的技巧可言，但你给对手造成的伤害往往是最大的）、MS亚马逊（虽然牺牲了自己的被动躲避技能，但给予对手的打击方式更加灵活多变。许多高手都能利用排箭的特有优势，反败为胜。1.利用排箭射程远，把敌人逼在死角里，再用MS像机关枪一样向里面扫射。2.当敌人在身后追杀，但





又有一定距离时，考虑用MS回头点杀。3.利用排箭面积大的优点，以对手为中心，用很大的半径环绕奔跑，并向对手放出排箭。4.在双方互射GA时，突然转身后跑几步，再回身打出排箭，再转身后跑……）。

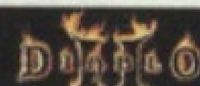
MBOW：MBOW在威力方面比起大炮、WF要逊色些，但其8f的速度无弓能敌。在打法方面，MBOW和纯GA的WF亚马逊没有什么太大的分别。但要切记：不能和敌人有正面冲突，箭速才是你的优势。要侧面迂回地和敌人去打，最好能引得敌人来追你，那离胜利就不远了。

谈到MBOW，就不能不提"做墙"。箭的轨迹和人们想象的往往不同，由于可视范围的原因，有些GA在屏幕画面并不能看到。人们用这种隐藏的GA来攻击对手，而这种打法称为做墙（GA Wall）。

而MBOW的速度快，射出GA前后密度大、距离近，是做墙的最佳弓。既然叫做墙，那就得自己做。一句话，打提前量。也就是说，你要预先猜测对手的移动路线，在他还没到达之前，先把你的箭射向那里。你发现自己Leech时，对手便撞墙了。

最后说说PK符的作用，在一群真正的PK高手中，无论武器、甲盾还是项链戒子手套，不会有太多的差异。他们装备高低最大的区别往往却是在PK护符上。但寻得一个好的PK符，甚至比找到一些极品装备要难得多。亚马逊的PK符主要属性有4类：增加生命、高速跑、增加伤害和增加元素防御。我们指的极品符，就是它们随机组合而成的，如：5% 高跑 +1-71 闪电伤害，20 生命 +5RES。

高阶研究



如果说以上的文字，是对亚马逊PK感性上的认识，是一些基本的，每个PKer都应该知道的结论，那么下面的讨论就是写给那些喜爱暗黑、把亚马逊PK看做是一门艺术的朋友们的。

暗黑方圆说

这是暗黑里近战的重要理论。虽然具体由谁提出的，我已无法得知，但作者利用游戏画面的盲点，从方圆中获得PK优势的想法，值得我们思考和学习。

方：自己的电脑屏幕，更准确地说是自己鼠标能点击到的最大范围。

圆：GA能Lock（跟踪）住敌人的范围，即以对手为圆心，R为半径（R=能吸引GA产生Lock的最大距离）所形成的一个圆（近似）。

而我们知道，GA在飞行过程中，分为正常飞行（射箭处至鼠标点击处）和跟踪飞行两部分。当GA完成了"方"中的飞行后，它会在你的鼠标点击处判断有没有目标。假如没有GA就不会再产生Lcok，而是继续延轨道飞行。只有当GA完成途中进入了对手的圆，GA才会折向，攻击敌人。



变态GA亚马逊。

这样，通过方圆论，派生出了下面几个极为经典的派生战术：

1.**盲点战术**：先仔细看看游戏画面。整个屏幕下方，被生命、法力、精力格、腰带格等占据了约1/5的空间。这说明，如果你一直保持在敌人的下方，那你的"方"就比他大出了。也就是敌人和你的实际距离一样，但他的鼠标却点不到你的"圆"，你的箭却能轻易飞入他的圆中。**结论**：站位一定要在下方。



出现无效指令。

2.**弓速战术**：我们都知道每把弓的速度不同。如大炮和WF，虽然PK是不敢说谁更强，但就弓速来说，WF的优势是肯定的。当双方的圆都进入对手的"方"时，弓速的优势就来了。弓速快，射速就快，箭速也快。当两人互射时，你的箭肯定先飞入对手的"圆"，即先Lock住对手，而你还有时间移动，把你自己的"圆"带出对手的"方"，不给对方的GA产生Lock的机会。

方圆论主要讲的是怎样Lock，但Lock却不仅仅限于方圆论。请大家接着看下面的相关战术。

2个关于Lock的战术



导引箭能180度追踪。

1.**Bug**：不停移动的人，打出的GA是没有死角的。但有些区域，是你的对手不能去或不敢去的，而只能选择站在他能到的区域内向你开火，用GA的Lock来打击你，而你同时向他还击。奇怪的现象出现了，你的GA拐向了他，他的却仍然直线飞行。有人说是运气，有人说是lag（延时）。其实不然，这是GA的一个Bug——虽然箭打入了"圆"内，但左下方30～45度角不会Lock。

2.**追杀**：前提是你的GA已Lock住对手，对方反身逃跑。这时你应该追上去，和他

保持一定的距离，不停地打出GA、Lcok、Lock再Lock他。但要时刻注意对手的举动，不要等敌人拼着挨箭的可能，拿着TT向你冲来时，你还迎上去想Lock他。

关于Block

有Lock，就有Block（格挡）。要不PK就没什么意义了。Block和盾本身有关，和角色自身的敏捷有关。一旦你发现被Lock，有3种选择：中箭、反身跑躲箭、Block。

Block率（Max）：原地不动75%，跑动中减为1/3，即25%。这说明你发现有GA跟着你时，除了回身跑以外的最佳选择是：停下来，换盾。这样Block加上亚马逊自己的被动技能，躲掉的几率很大。但我们也必须记住，Block是几率问题，不会有完全的格挡。

墙GA（GAW）

假如说PK是语文考试的话，那么不会GAW，就等于不会写作文。墙，即连续同向发箭，由于箭和箭的距离近，看起来像一堵墙。

要想打好GAW，就得知道什么是隐形GA。1.我们能看见的范围叫做A，你和对手的距离叫B，那么A<B时，对手的GA就隐形了。2.打中你或被你Block掉的GA也会成为隐形GA。这时我们考虑，当对手从视距外想靠近你时，你能把箭打向他将要去的位置。当对手在你的射程之内，但又不能Lock时，应该把箭同时射向对方可能移动的两边（V-GAW）。

在对战中，你要有猎人一样的嗅觉和洞察力。最重要的是寻找对方，了解对手的行动路线，并消失在对方的视野内，然后朝对方可能停留的位置或正在移动的方向做墙。虽然你的大部分GA可能击不中对方，但一旦击中，就很可能会连中，给予敌人巨大的伤害甚至死亡。反过来说，你也不应该过多地停留在某一个位置。

总之，GAW说起简单，但要真正达到效果，还要靠实战总结经验。

排箭MS

用MS，只能是WF+5#。人物也更应该是高级数高敏捷的。这样才能保证自己对敌人的命中率高，伤害巨大。射程：由于MS发射面积大，无需精确瞄准，却比GA Lock距离更远。所以适用MS的最佳距离就是虽然双方可见，但不在Lock范围内之间的距离。方法：如果鼠标定住一点，MS可能会永远有死角。正确的放法是把鼠标前后（或左右）拉着打，每次离上个鼠标点偏移一点儿，这样你的MS击中敌人的可能更大一点。还有MS最好与GA结合，MS夹杂着几下GA，这样效果会更好。

怎么躲避GA

也许当GA向你拐来时，你必须逃跑，但怎么才是最好的逃跑呢？原地做半径为2～3cm的圆圈运动（前提是对手没有进一步跑动）。GA追踪的时间=它的射程，超过了GA的射程范围就安全了，再进行下一步的进攻。如果对手是追上来的，你就只有硬跑，但不是直线，是Z字型。折角为60～75度，那样GA比较难中。如果敌人又没有追你，你最好是停下来，那时你的Block几率比你跑动时高得多。追踪GA消失的最快方法也是这样。

一些经验补充

1.为了使你更容易点进他的“圆”，你的鼠标必须点到你方的边缘，即你屏幕的边缘。

2.要随时随地动。最好能打1箭换1个地方。你首先应该判断，前面有没有墙。

3.当你上一个动作（指令）没完成时，人物不会做出第2个动作，也称为无效。

4.Block时最好要多等1～2秒，再切换弓，这样能避免被隐形GA击中的可能。反身跑时也多跑会儿，导引箭的飞行距离大概有3～4个屏幕远。

5.Leeth。关于Leeth，我没能找到官方的计算公式，望高手指教。从实际PK可以知道，假如Leeth值一定，那么你给予敌人的创伤越大，吸的就越多。一般PK亚马逊Leeth要在25左右，BAR则需要45。

PK给人的感觉就像足球一样不可预知。无论你的装备再精良，你的操作再出神入化，你也有面对失败的时候。和星际战术一样，PK亚马逊之间也有相互的克制，PK也和CS一样，需要操作者有着极高的鼠标精准度。PK不是只比装备、技术，而对1个人的经验、判断力、心理稳定性、承受力都是巨大的考验。写了那么多，其实只是写出了一些PK ROOM里比较流行的战术和理念。要我说一句总结的话，那就是——实践等于一切。P

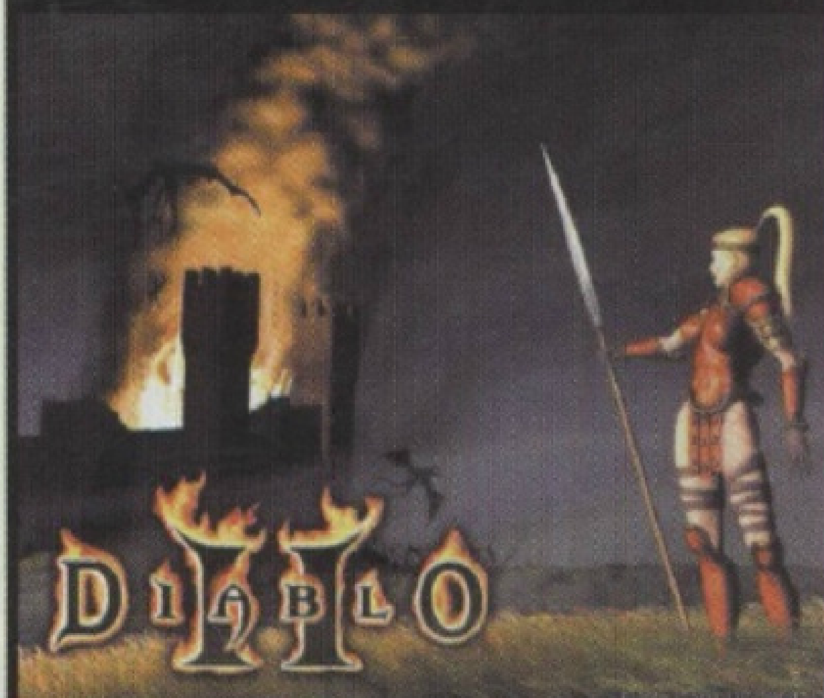




可怕的导引箭。



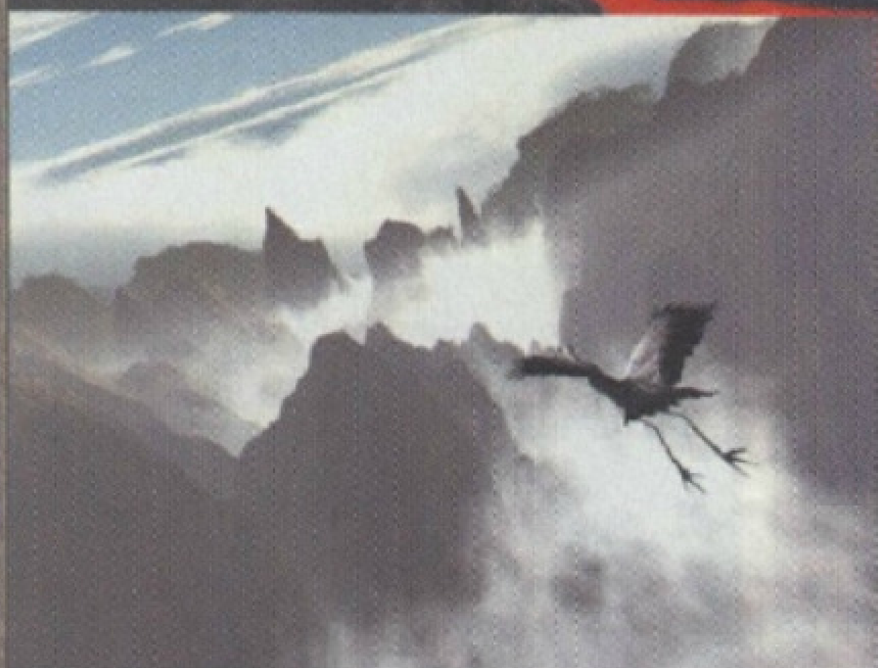
美丽的闪电之怒。



浪漫与严谨

中西方魔法的初步研究比较

■湖南 晚风过长街


中国的魔法世界充满着飘渺的意境。


魔法师的手掌中蕴含着无穷的力量。

当翻开并不厚重但十分精彩的电子和电脑游戏史时，作为玩家的你一定会被一个名词深深吸引。从FC时代的RPG《塞尔达传说》、《勇者斗恶龙》开始，电子游戏机就把我们引入了一个充满着神秘悬奇的世界里，那些看起来瘦弱不堪、营养不良的家伙们，拥有令人惊讶的远超其外表的可怕力量。也许很多人觉得穿着锃亮华丽的全身铠甲的战士们非常威武，但这不妨碍法师这一极具个性的职业吸引到无数玩家。面对战士们的高超防御和强悍的物理攻击，法师们常常是付之一笑，他们轻轻举起手中或朴素或华丽的法杖，战士们听不懂的神秘韵律从他们嘴里自然流出，在一些并不复杂的肢体语言后，诡异的、难以理解的现象就发生了……

是的，你没有看花眼，一切都是如此自然。

这就是魔法——Magic。

我们可以看到，在欧美和东方两种不同的文化里，魔法的内涵具有较大的差异。在东方，仙风道骨鹤发童颜的道长腾云而来，驾雾而去，手中拂尘一扬，一声“急急如律令”，便将伪装的妖魔打回原形；在西方，一脸冷峻的红袍法师，戴着兜帽，手握镶着宝石的法杖，背诵着滚瓜烂熟的古老咒文，一只来自地狱的骷髅便被他召唤而出……

这样表面化的描述不足以将不同文化中魔法的差异清晰地阐述出来，下面我们来看看一些具体深入的比较。

发源以及文化载体的比较

首先我们来看魔法这个词的定义和指代含义。

魔法到底是什么？我们该如何定义它呢？在我看来，魔法就是通过信仰、研究和修行而获得驾驭、激发、操纵周遭所蕴涵的魔法能量的方法和能力。魔法通常能起到这样的作用：改变目标事物的外在形态，如隐身术、孙悟空的七十二变；对目标事物造成损害或增益，如火球术、修复术、治疗术；控制目标事物的意志，如召唤魔怪、魅惑他人；扭曲时间和空间，如时间停止、瞬间传送；赐予或剥夺目标事物的能力，如减速加速、飞行术等。

我们通常所说的“魔法”一词具有浓厚的西方化色彩，对东方文化一般是突出“仙术”、“道术”、“佛法”这样的称谓。而“魔法”一词中的“魔”字，对于中国文化来说，有着特别的指向性，我们可把红袍法师和白袍法师都称为魔法师或巫师，但无法把太白金星和白骨精混淆到一起，魔就是魔，神就是神。

其次，东西方魔法的文学载体及其地位差异很大。西方魔法的详细记述主要见诸于以《魔戒》、《龙枪编年史》等为代表的奇幻文学中。在这些作品中，作者主要是描绘中世纪时期的国家战争、种族和宗教的争端，以及在此背景下某些英雄人物的传奇故事，比较注重彰显救世除魔式的个人价值和小团体的英雄主义。它同时也是电子和电脑游戏中魔法的最大灵感来源。著名的欧美游戏系统规则龙与地下城（Dungeons&Dragons，以下简称D&D），其世界构架的背景源头就源自托尔金教授的奇幻文学名著《魔戒》。奇幻文学从欧洲流传到电子游戏先锋国度日本，催生了《罗德岛战记》、《亚尔斯兰战记》这样的大作。很快，由这两部作品改编的电子游戏诞生，加上D&D核心规则在日本造成的巨大影响，一时间几乎所有的日本RPG都采用了类似于欧洲中世纪的剑与魔法的虚拟世界作背景。我们必须承认，如果没有奇幻文学进行的艺术夸张和书面流传，魔法也不会有今天这样大的影响力！在这其中，西方的奇幻文学功莫大焉。

“历来三教之争，都无解决，互相容受，乃曰‘同源’，所谓义利邪正善恶是非真妄诸端，皆混而又析之，统于二元，虽无专名，谓之神魔，盖可赅括矣。”这样的小说，便是神魔小说。鲁迅先生以此给中国记述魔怪神佛故事的体裁作了个定论，我们文化中的仙术道术的记载，大多见于神魔小说。神魔不同于奇幻，前者更像是在朝代更替的大背景下道释儒3教的斗争演变史，神和魔之争，最终总是象征着当权者的神战胜了邪恶的魔。我们可看到，在中国的神魔小说里，具有魔法使用能力的多是一些得道神仙如托塔天王李靖，或吸取天地灵气修炼千年万年的魔怪，如牛魔王和狐狸精，甚至是某些神仙的坐骑和仆从，如《西游记》里众多下凡魔怪。普通人对魔法的了解极其有限，掌握魔法奥妙的也相当稀少，因此魔法实际上成了一种神法，不是凡人可以轻易获得的，即便是天地之灵石齐天大圣孙悟空，也要经过菩提老祖的精心点拨才具备大闹天宫的能力——至于弥勒佛、老子这些大宗师是如何修习到神奇法术？我们可推断，他们天生具有一朝悟道的能力吧。

在此，神魔小说和奇幻小说体现出很大的差异：奇幻小说中的魔法，是以凡人为最大载体的，而神魔小说中描绘的虽是人的战争和纷乱，却是寄托在神魔怪的躯体上表现出来的，在《封神演义》中这一特征被表现得异常明显：普通人只有可怜的战力，他们在战场上所起的作用被轻描淡写地一笔带过，普通人最强莫过于达到魔家四将那样的水准——那四个家伙靠的是神兵利器，而非自身苦修得来的仙术；而哪吒、杨戬、土行孙这样的天将神徒则威风八面，俨然是周朝取得天下的关键人物；至于如来佛祖、观音菩萨这样的仙佛就不用提了，他们的法术威力实在过于惊人。这个差异注定了一点：**神魔小说中的英雄即封建王朝的统治阶层，布衣百姓中难有的英雄。**

原理以及使用方式的比较

然后来看东西方魔法的原理和使用方式，其中也有很大的差别。西方的一些说法将魔法能量描述为某些无法用肉眼看见的粒子，魔法师则能感知到这些魔法能量的存在。魔法师运用法杖、咒文、肢体动作或其它介质材料如草药、宝石、魔法阵等，来激发空气中的魔法能量。某些高级法杖可能被法师灌输了魔法能量，但咒文、魔法阵这些激发介质本身并不具有神奇力量，只不过是施法的一种工具。我们在游戏中能直观地感受到这一点，例如《魔法门》中。如果没有事先学习和记忆某种魔法，或没有记载该种魔法使用方式的卷轴，法师是无法使用魔法的，如《冰风谷》里，魔法的施展都伴随着吟唱声，施法者还必须做出某些特定的姿势。出于对游戏操作上的简化，施法材料基本上不会在游戏中出现，但在


《魔戒》中的白袍法师甘道夫。


观音菩萨——中国法术的集大成者。


《博德之门2》中的大范围攻击法术。


蜀山剑侠传中飞剑斗法的画面。




要比华丽程度，中华的法术是一点不差（《寰神结》）。


《无冬之夜》中的防御魔法，相当于东方的避火（水）诀？


如来使用的是什么法术？孙猴子怎么也跳不出他的手掌心。


《博德之门2》冰风暴克火元素，跟咱们的五行相克差不多。


这是一个黑袍法师。

原理上仍是不可缺少的，比如说D&D规则下的穿墙术，除了需要特定的姿势和咒语外，还需要一小撮芝麻，否则法术无法施展成功。施法材料的存在也解释了为何我们在游戏中看到的中世纪法师腰边都有一个小袋子，以及为何法师袍子上都有一些特制的口袋。西方魔法还有一个明显的特征：法师如果要完全展现法术的威力，禁止穿上任何护甲，否则将导致施法失败，或完全不能施法。这似乎是为了强调施法者的精神力量。

我国的法术缺少对魔法能量粒子及其类似事物的相关描述，因此咒语很可能本身就具有了强大的力量，比如说唐僧的紧箍咒，只需要不停地念诵就能让孙悟空痛苦不堪。不过东方法术很注重咒语和具有魔法能量的道具配合，比如说金吒使用其宝物遁龙桩，在《封神演义》通常是如此描述的，“金吒急祭起遁龙桩，一声响”，便将某人给定住了。“祭”字的意思就是念诵咒语来使用道具。而被灌输了魔法能量的装备，在《暗黑破坏神》等游戏中，是不需要什么咒语就能随意使用的。如果每次使用火炎剑都需要念诵咒语，玩家一定会累得吐血……而中国的神仙，比如说杨戬和孙悟空，可一边施展法术，一边拿着大型武器穿着厚重盔甲和敌人激战，这在西方的魔法师中，是极为罕见的，D&D的各版规则都严格禁止法师学习齐天大圣。另外，相比蜀山的剑侠御剑飞行而来的潇洒，魔法师们的“任意门”相比之下就要逊色得多了。当然，实际上在游戏中，玩家们想必也不希望李逍遥一开始就能学会满天乱飞，那样的话游戏玩起来还有什么意思呢？

关于魔法类别的比较

在魔法的分类上，东西方各有不同。有关魔法的起源众说纷纭，不过几乎所有的说法都指出，魔法诞生在人类还不曾出现的远古时期：在创世主创建世界时，魔法也同时出现。魔法的种类非常复杂，通常来说，可分为水、火、风、土或光、暗或黑、白等法系。不同法系的效果是不一样的，比如说，水系法术有祝福、治疗之类；火系则有多种杀伤法术，风系具有加速、飞行等效果；土系主要是防御方面的法术。一种传言如此描述：最先出现的魔法，是水系魔法，其理由是水是构造生命的重要物质。

这里特别提提集西方魔法体系之大成的D&D中的魔法分类。从职业上来说，D&D中的魔法被分为奥术和神术。奥术接近于日本RPG中常说的黑魔法，是巫师、术士、吟游诗人这样职业所具有的魔法，通过个人修行得来，如解离术；神术则接近于白魔法，是牧师所具有的魔法，是依靠坚贞的信仰所蒙受的神恩，如治疗术。从派系上来说，D&D中的魔法被分为互相对应的8种，如附魔系、预言系、变化系等。下面以常见的加速术在D&D中的设定加以说明：

加速术（Haste）
变化系魔法
施法等级： 吟游诗人（3级）、术士/法师（3级）
法术成分： 言语、姿势、材料
施法时间： 单动作
距离： 近距（25英尺+5英尺/每2级）
目标范围： 1个生物
持续时间： 1轮/级
豁免检定： 强韧，通过则无效
法术抗力： 允许
效果的描述（简要）： 在受术者回合的正常动作结束之前或之后，可完成一个额外的部分动作；受术者防御等级有+4速度加值；跳跃距离为平常1.5倍
施法材料： 1片甘草根切片

D&D中的所有魔法都用如此统一的格式来加以描述，这样的魔法系统符合游戏的计算需要，情理上也解释得比较充分。而在东方魔法中，我们无法得到如此清晰详尽的魔法资料介绍，仙家们似乎完全可以随兴而为，无所不能，充满了浪漫情调，例如观音菩萨喝一声“合”，红孩儿便双手合十，再也分拆不开了。在如今的武侠游戏中，这方面的设定倒是稍微严谨一点了，五行相克的设计越来越被设计师们所重视，这也使得武侠游戏中的魔法看起来不再那么天马行空。相对于西方比较详尽的魔法分类来看，我国传统的魔法分类是比较模糊的，通常是按照宗教来分，如上文所说的仙术、道术、佛法以及妖术。不过从作用效果上来说，这几类法术不太容易区分开来，而且重叠，比如说，师从菩提的孙悟空会隐身术，而佛家高徒也会隐身术，但这2种隐身术的咒语是根本不同的；又比如说，妖魔的火术是邪恶、不洁净的，而佛家的火术则刚好相反。

总的来说，东方魔法由于宗教不同而各具体系，而西方魔法由于一神论而划归一统，从整体上来看，由于现代奇幻文学的兴盛、奇幻游戏的繁荣，西方魔法的分类在逻辑上比东方要严谨、条理上比东方要清晰。至于像孙悟空那样动辄即可“化作一阵清风而去……”的魔法，更是不可想象的事情了！

关于施法者的比较

再者，我们来看看东西方魔法中，关于施法者的差异。

古希腊神话里的普罗米修斯是地母该亚的后裔，他用泥土捏成人形，并从动物的灵魂中摄取善恶之性注入泥中，造物造人，这可算是最古老的魔法之一了，东西方都有。具有该能力的当然也不是一般种族，因此，西方人认为人类和许多种族一开始是不会使用魔法的，他们是靠自身的刻苦钻研，或从自然界中或从神祇的教诲中，才领悟到魔法的要义。而在奇幻世界中，人类、矮人、精灵等种族才是主角，那些古老的神祇们则鲜少被奇幻文学详细描述过。几乎所有奇幻类RPG所描述的都只是玩家作为普通人成长的过程，即使具有神格，也不会在一开始就觉醒。

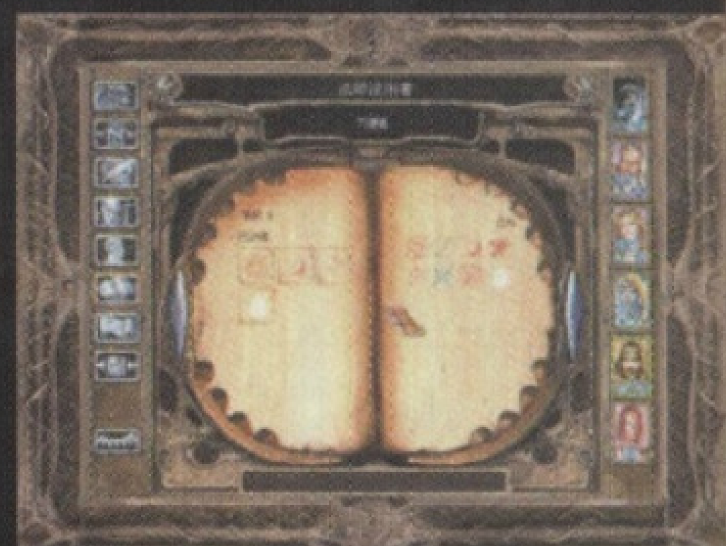
中国人要走向大法师之路，似乎唯一的可行之道就是皈依某个宗教，或成为道家老、庄的信徒，或削发为僧，向释迦牟尼顶礼膜拜。《封神榜》中的截教和阐教，邪正两主帅闻太师和姜子牙，都是道家子弟。不过一旦修炼到了姜子牙这样的水准，普通人也就走上了神仙榜。或许可以这么说，东方人的大法师之路，就是修炼成仙的路，强大的魔法，需要具有神格才能施展。当然，在强调个人价值和自由主义的现代社会里，东方的电脑游戏对此作了一些改变，《传奇》、《秦殇》中的道士，属于人格而非神格，但具有施展法术的能力，如《传奇》中道士的强大法术“召唤神兽”。不少国产游戏还在纯东方背景中加入了懂得西方魔法的职业，如《秦殇》中的女巫。这说明电脑游戏中不同文化的交流正在日益加强，姑且不说《秦殇》中“女巫”的职业描绘是否和中国传说相吻合，但部分引入西方魔法能使游戏的娱乐性得到一定程度的提升。这对玩家来说，也是好事。

另外，针对不同的种族，西方魔法在修习上也有限制。一般来说，矮人族并非学习魔法的能人，他们更愿意学习锻造和战斗技能，因此这个种族的法师十分稀少；而侏儒则具有幻术师的天赋，只要侏儒乐意，他们就能成为最出色的幻术师。对种族的修习限制，中国魔法没有什么明确规定，绝大部分生物都能学。不过，根据具体情况还是有些变化，例如在《西游记》中，猪八戒虽然也会变化之术，但要他也像孙行者那样变蜜蜂、变蚊子，就有些强“猪”所难了。

有关魔法，要说的实在难以尽数。中国和西方魔法的比较研究也绝非区区一篇文章就可说清楚的。在《魔戒——双塔》即将在中国公映之前，《哈利·波特与密室》正在横扫各地票房，新的奇幻热潮已到来，中国人对于魔法的兴趣在最近几十年来被提升到了顶点。有关奇幻文学的网站多如牛毛，各大战役的万智牌、D&D第3版核心规则手册在大陆相继上市，电影、小说、游戏，竞相助势，沉浸在魔法热潮中的，已不再只是对一切都感觉新奇的儿童和求知欲旺盛的大学生。不得不提的是，西方的奇幻文学能风行全球，在小说、电影、游戏上全面丰收，但中国的神魔小说却无法做到这一点。在《西游记》和《封神演义》的明清神魔盛世后，中国就拿不出像样的神魔小说了，倒是本土的网络奇幻文学开始流行。当我们看到，即便是《西游记》和《封神演义》这样文学水准更加优秀的作品，也没能在西方引起多大反响，而东方人制作的游戏，却更多地去采用欧洲中世纪作为背景，在科技高速发展的现代社会，虚幻的魔法仍然有如此之多的人热切关注……这一切说明了什么？

5000年文明古国，被《西游记》熏陶长大的我们，也许内心里隐隐都渴望再次大闹天宫，在明清的神魔盛世之后，中国陷入漫长的苦难当中，神魔小说失去了腾飞的时间和空间，我们的幻想力也出现了断层。但我相信，神话并不只属于儿童。我们每个人都心怀梦想，都希望在繁 2 忙的生活节奏中展翼翱翔，把我们的想象插上翅膀，像是骑着扫帚的魔法少年一样，向着梦想的目的地飞去。

让我们在魔法的世界里，放声大笑吧。



《博德之门2》中法师用来记忆法术的魔法书。



在西方的奇幻故事中，魔法师和战士总是黄金搭档。

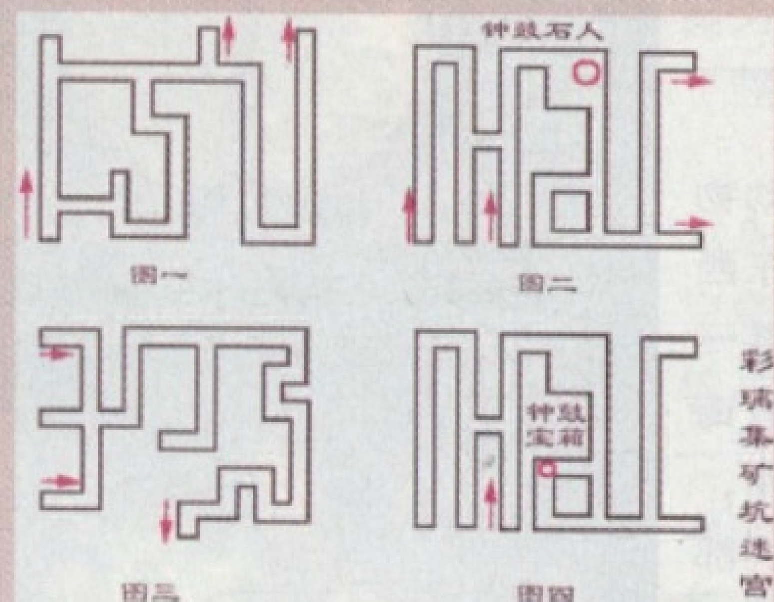


四大天王中的一位，感觉他的法力全靠手上的法宝。

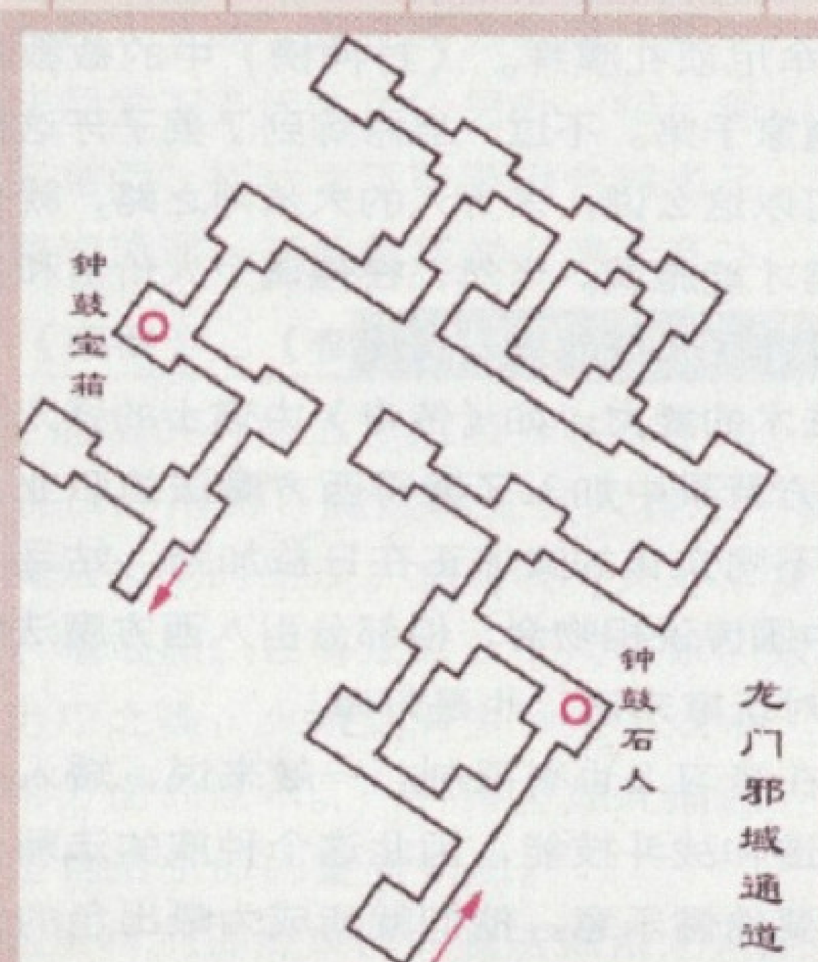
《仙剑奇侠传二》四大迷宫图示

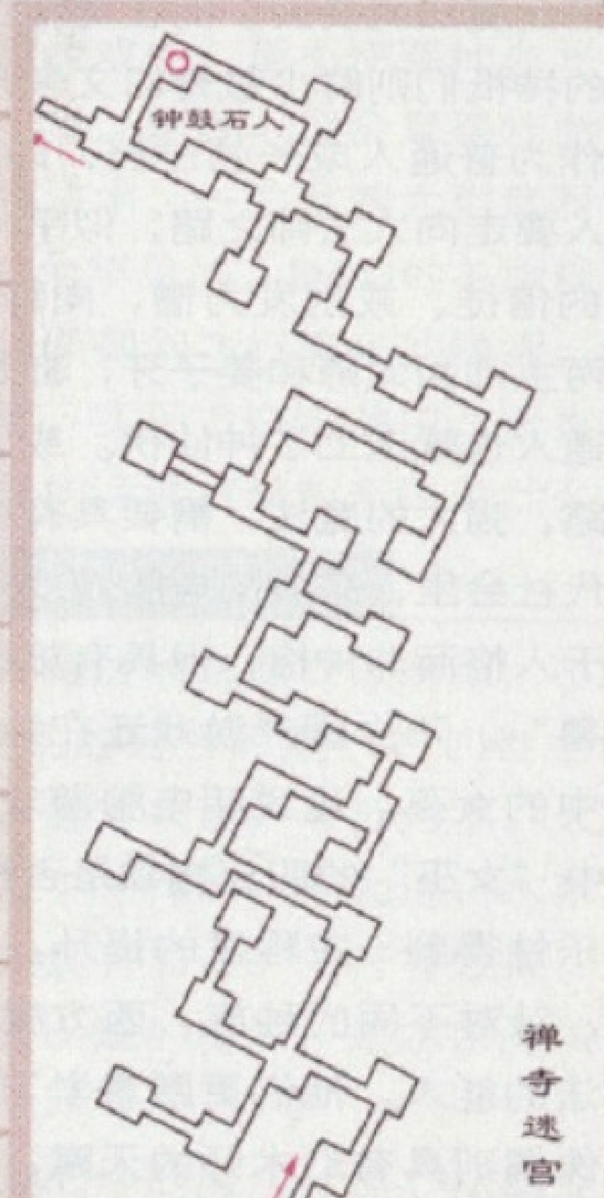
■辽宁 枫红一刀流

"仙剑二"推出已经有一段时间了，可是刚刚开始鏖战的朋友还是不少，虽然本作迷宫难度有所简化，但是对于那些不喜欢绕迷宫的玩家来说还是感到头疼。这部分玩家不妨参考一下大侠枫红一刀流绘制的几个重要迷宫图示，很有帮助哦！









用工具修改《魔兽争霸Ⅲ》平衡性

■甘肃 田楠

《魔兽争霸Ⅲ》平衡性虽然高，但是对于笔者这样的菜鸟来说还是不大满意。于是我尝试着对它的种族平衡制度作些手脚，经过几日分析和查找相关资料，找到了一种修改方法，贡献出来与玩家共享。

一、修改原理

《魔兽争霸Ⅲ》的平衡制度等数据储存在游戏目录下的WAR3PATCH.MPQ文件里。我们需要将其解压，提取出需要的数据库文件，编辑后重新打包。（如果在游戏安装目录下找不到WAR3PATCH.MPQ，请将你的《魔兽争霸3》升级到1.03或更高版本。）

二、我们需要的工具主要有以下两个

1. Mo'PaQ 2000（简称MPQ2K）——用于解包MPQ文件。

这是一个老外制作的用于编辑暴雪公司MPQ文件的小工具，可惜的是这个工具到现在为止还没有开发图形界面，只能以命令行模式运行。

（Mo'PaQ 2000下载地址：http://www.campaigncreations.org/warcraft/dls/oldmpq2k.zip，
http://east10.s14.xrea.com/oldmpq2k.zip）

2. Excel 2000或Excel XP——用于编辑《魔兽争霸Ⅲ》的数据库文件（.SLK）。

三、打造自己的"魔兽世界"

1. 安装《魔兽争霸Ⅲ》（本文以安装到F:\Games\Warcraft Ⅲ为例），将MPQ2K解压（本文以解压到C:\MPQ为例）。

2. 启动Windows9x的"MS-DOS方式"或Windows2000/XP的"命令提示符"（开始菜单，程序，附件）。然后输入如下命令：C:\MPQ\MPQ2K L "F:\Games\Warcraft Ⅲ\War3patch.mpq"

注意：上述命令中MPQ2K和L之间，L和后面的目录之间要用空格隔开，下面命令中的"MPQ2K E"、"MPQ2K A"也是一样，大家注意不要输错。

这个命令可以用来查看"War3patch.mpq"中包含的文件，运行后我们可以看到类似（图1）的内容。其中扩展名为".SLK"的都是《魔兽争霸Ⅲ》的数据库文件，本文中用到的文件是"Units\UnitBalance.slk"，它储存着各种建筑、士兵的生命、造价及各种基本能力数据。

3. 提取所需文件

在进行此步操作之前，最好将War3patch.mpq将备份，以免修改时出现错误导致游戏无法运行。我们执

行如下命令：C:\MPQ\MPQ2K E "F:\Games\Warcraft Ⅲ\War3patch.mpq" Units\UnitBalance.slk C:\就可以将数据库“UnitBalance.slk”提取到C盘。

4. 编辑数据库

用Excel打开刚才提取出的数据库，可以看到（图2）界面，我整理出主要的几列内容所表示的意义（图3）：

还有部分数据的意义我还没有分析清楚，有兴趣的玩家可以自己试着进行分析修改。下面我以自己喜欢的人族为例，讲一下具体如何修改。

通过观察D列数据，我们可以知道第2行“HeroArchMage”就是大法师。我们将G2单元格（即G列的第2行，下同）的数值改为10；H2单元格数值也改为10；L2单元格数值改为1。修改后我们就可以用10单位黄金，10单位木料，1人口的代价造出英雄大法师了。

技巧：可以根据A列数据快速判断种族。如果A列数据以“h”开头，表示这是人类的建筑或士兵，“o”开头表示半兽人，“e”表示夜精灵，“u”表示不死族。若上述字母大写就表示该行是各种族的英雄。修改好之后，记得要储存。如果出现询问“是否保持现有格式”的窗口，一定要点击“是”，否则Excel会以（.XLS）格式储存。

5. 重新打包

打包前一定要将打开的数据库关闭，在“MS-DOS方式”或“命令控制台”下输入如下内容。

C:\MPQ\MPQ2K A "F:\Games\Warcraft Ⅲ\War3patch.mpq" "C:\UnitBalance.slk" Units\UnitBalance.slk

运行后MPQ2K会自动将原来的数据库替换，如果出现屏幕上提“Adding uncompressed Units\UnitBalance.slk... Done”就表示打包成功了。

本文仅仅介绍的是《魔兽争霸Ⅲ》中平衡制度的修改。通过对其他数据库的编辑我们还可以对其他的属性进行修改。“Units\UnitWeapons.slk”中包含着各种士兵的攻击力、攻击范围和防御力等数据；“Units\AbilityData.slk”包含着各种施用魔法单位的相关数据，各位玩家可以试着自己修改，我就不多做说明了（我曾将“剑圣风暴”转移到了大法师身上）。

赶快启动《魔兽争霸Ⅲ》，向别人吹嘘这是你独家开发的“魔兽Ⅲ2.0版”吧！

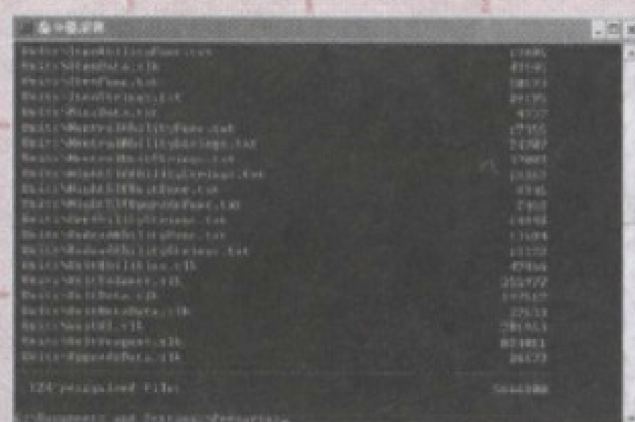


图1

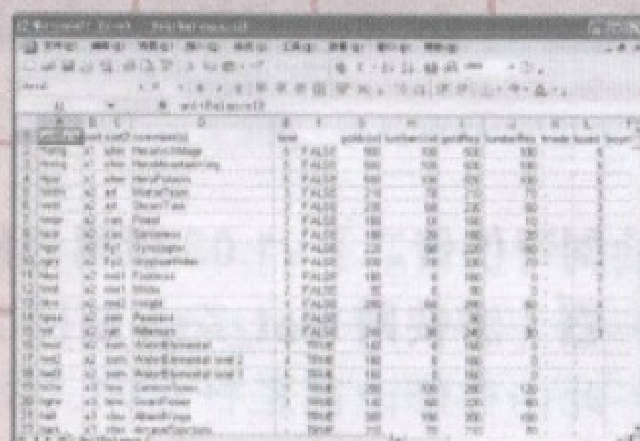


图2

列数	所表示意义	备注
D	建筑或士兵的名称	
F	表明该单位是否为建筑	TRUE 表示建筑，FALSE 表示士兵
G	建造该单位所需黄金	
H	建造该单位所需木料	
K	该单位提供的人口	
L	该单位所占用人口	
S	该单位的生命值基数	真实生命值为该列数值+AI 列数值的 25 倍
T	该单位的真实生命值	
U	生命恢复速度	若数值为 %，则每秒恢复最高生命值的 20%
W	该单位的魔法值基数	真实魔法值为该列数值+AJ 列数值的 15 倍
X	该单位的真实魔法值	
Z	魔法恢复速度	若数值为 %，则每秒恢复最高魔法值的 20%
AE	该单位的行进速度	
AG	该单位白天的视力	
AH	该单位夜晚的视力	

图3

《三国群英传Ⅳ》的几点心得



■晶合实验室 辰烽

1.在初始的3个时期中（黄巾之乱、讨伐董卓、群雄割据），均有不少是只有一座城池、一两员武将的势力，在消灭这些势力之前一定要先点选该城，然后选择内政菜单中的城池情报，搞清楚其武将所带兵种。一般这样的城池，主公不会首先应战，所以可以挑选与其武将兵种相克的部队先行进攻。特别是枪兵部队，不仅对骑兵部队有很强的威胁，就是对将领的伤害也很严重，比如张飞（默认为骑兵）这样的猛将如果碰上一个武力80以上带枪兵的部队，同样等级下也不能保证全胜。

2.士气是很关键的一个参数，对一场战斗的胜败有着不容忽视的影响力。打的胜仗越多则士气越高，而拒绝敌方的单挑要求或主动撤退都会降低士气，特别是不战自退往往会降低1/3左右的士气值，所以文官用来补充士气的军师技就显得特别重要。

3.在安排内政时要注意，每月每座城的内政工作（如搜索探查、开发城池、征预备兵等）只能由一人从事一项。有些新玩家一上来就选择多人从事多项内政工作，其实经过30天后电脑只执行了最后任命的一项内政工作。另外当该城有一员部将从事一项内政工作时，如改派其他工作，时间会重新计算，以前工作也就前功尽弃了。

4.每年底都会有场武将争霸比武大赛，获胜的势力可以得到数千元，参赛将领也能得到200点以上的经验值，所以还是非常有诱惑力的。这里要注意，参赛的武将只能是在城中的武将，所以如果打算参加，年底时要注意让参赛部队回城。已经升到4级并封赏高官的武将可以带其他武将一起上阵，这样比起武来以多胜少就容易多了。

5.不争一城一地之得失，人才才是最为保贵的财富。不要因为一个地方是大城大郡，就拼命死守或强攻，能捕获最优武将才是取胜的关键，守城时要根据情况灵活判断，特别是要注意攻城敌将带的兵种，对症下药。要提醒大家的是，很多人往往问为什么我选择了一员武将出阵，但打起来却换了人？这是因为在选择应战武将后，如选单挑并被拒绝，在战争开始前要重新选择，否则电脑仍会派默认的第一员武将出阵。一旦感觉无法守住城池，要尽可能选择自动撤退，这样还能带走城中的钱财，何乐而不为呢？ P



经过三期的休息，终于又再次复出（呵呵，不要扔鸡蛋阿，换成补丁发过来吧），主要是工作比较忙，导致要想好好写有点困难。对于本期的补丁我不想重点推荐什么了，只是继续保持原有的风格。除此以外，网络之间的交流也格外重要，补丁铺的补丁很多玩家可能早已经在网上下载过了，当然也可能因为没有上网或是尚不知道游侠补丁网，这里我就再说一下了：

游侠补丁网：http://patch.ali213.net/

我的E-mail：sanfeng@ali213.net（假如你觉得想推荐好的游戏补丁或自己制作的补丁却愁着没地方发表，那你可以发E-mail到这个信箱，我会挑选一些出色的补丁更新到补丁网，当然也包括补丁铺中。）

游侠补丁网：三枫

《仙剑奇侠传二》v1.03版属性修改器（游侠网Not_Ask制作）

此内存修改器是针对v1.03版进行制作的，Not_Ask作为游侠网的新成员，除了有制作游戏修改器等能力外，还有很好的美术功底，尤其是创意图的设计非常独特，我也非常欢迎有特长的网友加盟进来，共同来创作出最新最好的游戏补丁并提供给更多的人使用。

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch14/pal2edit.zip

使用方法：先运行游戏，然后开启修改器。

补丁效果：可通过内存修改人物属性，包括体力、真气、武术、灵力、防御、身法、吉运。





《仙剑奇侠传二》v1.03升级档及光盘补丁

长久以来的期待，加上无法打破的境界，“仙剑2”的受关注程度可能已经达到一个前所未有的状况了。无论是为了珍藏也好，为了好奇也好，并且“仙剑2”的评价批评多于表扬，除了失望以外还有就是即使正版用户，也会出现无法正常进入游戏的情况，这个问题只要使用此补丁就可以完美解决。

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch14/pal2crack103.exe

使用方法：直接执行升级程序。

补丁效果：任何版本都可以升级到最新版，并解决了光盘读取错误的问题。



《秘密潜入2》光盘补丁（IGI-2: Covert Strike）

继续一代的剧情，同样由玩家扮演琼斯一起经历各种历险，包括监视、刺杀、偷窃、逃亡和暴力攻击等等。玩家还将会渗透进入空军基地、港口，可使用突击步枪、导弹发射器等武器，并且这些武器不论从外形上还是性能上都更加接近真实。单人模式中拥有19个任务关卡，对于喜欢前作的朋友应该不能错过才是



下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch14/dev-igi2.zip

使用方法：复制执行文件到游戏目录。

补丁效果：无需光盘即可运行游戏。

《秘密潜入2》无限生命无限弹药修改器（IGI-2: Covert Strike）

在一代中玩家广泛提出游戏AI太低的问题将会在2代中得到改进，游戏中不会再出现一代中玩家击毙一个敌人而他身边的另一个敌人竟毫无反应的情况，并且敌人会随剧情需要做出很多很真实的配合行为。当然这时你就要千万小心，即使有“杀手锏”也不可掉以轻心，何况这个“杀手锏”能不用还是不用的好，这样才能显出你的实力。

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch14/pztrain.zip

使用方法：先进入游戏再运行修改器。

补丁效果：可修改生命及弹药。

《细胞分裂》所有关卡激活器（Tom Clancy's Splinter Cell）

作为一款号称全面超越《合金装备2》的游戏，首先从XBOX上的表现来看就足以让人期待，并且PC版的表现更是让人眼前一亮，只需要很普通的PC机就能非常完美地表现出所有特效，并且流畅度和游戏画面也足够让人满意。游戏各关卡有很强的挑战性，非但有操作上的要求，还有智力上的要求。不同状况下的不同视角切换也能让你更真实地体验整个游戏故事。

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch14/splintercell_all.zip

使用方法：复制Save目录下的所有文件到游戏Save目录，游戏时读取此记录。

补丁效果：激活所有关卡，任意选择关卡进行游戏。

《虚幻竞技场2003》v2199升级档及光盘补丁（Unreal Tournament 2003）

"虚幻2003"的最新版升级档，虽说比起《虚幻2》的画面引擎来说，"虚幻2003"稍许有些不如，但从游戏性来说，一个追求多人合作的游戏模式，一个追求出色的剧情关卡，可以说各有特色。

官方升级档

下载地址：http://www.3dgamers.com/ad/welcome/avault/dl/games/unrealtourn2/ut2003-winpatch2199.exe.html

升级档及光盘补丁

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch14/fdx-u199.zip

使用方法：使用官方升级档升级后，复制执行文件到游戏目录即可。

补丁效果：调整多人模式中服务器的设置、修正游戏中新发现的Bug、录像，菜单等部分功能的改良。

《007——夜火》v1.1升级档（James Bond 007：NightFire）

从剧情来说，007系列一直有其独特而吸引人的地方，但无法超越传统的剧情模式是007系列一直遇到的问题（呵呵，跑题了）。作为第一部改编成游戏的作品，有很多地方只是表现了一款普通的FPS游戏的特点，并没有突出让人感觉到这是一款与众不同的"007系列"游戏，同样都是难以突破这种很传统的形式。

官方升级档

下载地址：ftp://ftp.fragland.net/mirrors/avault/patches/nightfirepatch11.exe

升级档

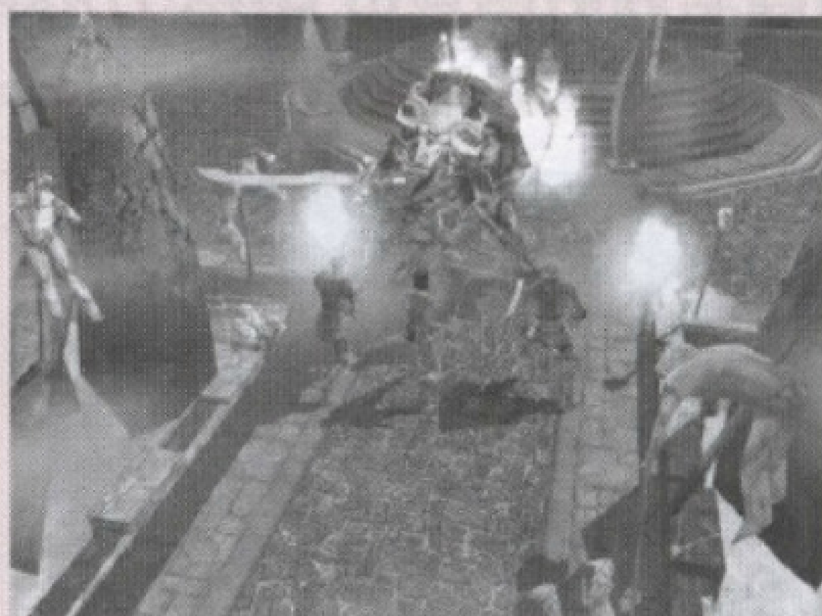
下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch14/00711.zip

使用方法：使用官方升级档升级后，复制执行文件到游戏目录即可。

补丁效果：重新调整游戏AI、修正任务模式中部分关卡出错的问题、增强多人连线模式的稳定性。

《无冬之夜》梦幻增强版（NWN Dream Patch v1.58）（Neverwinter Nights）

在原版的基础上进行游戏内容设定的修改，包括很多方面，除了





可以增加人物属性的最大值外，还有很多新制作的脚本，可以说是非官方补丁中最出色的一款，尤其是很多设定都满足了玩家的要求，而且这些要求官方并没有给予支持。

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch14/nwn_dream_patch_v158.zip

使用方法：复制到游戏目录后执行。

补丁效果：调整游戏的各方面设定。

《无冬之夜》v1.28升级档及光盘补丁（Neverwinter Nights）

作为拥有超强剧情的RPG游戏，《无冬之夜》的设定可以说没有任何一款游戏能与之相提并论，当然随之而来的游戏Bug可以说同样也是任何一款游戏不能比的，但这些Bug又不会影响游戏的完整性。此次升级在各方面都做了调整，包括游戏设计手册、脚本的调整、服务器端设置的更新等一系列改动。

官方升级档

下载地址：http://nwdownloads.bioware.com/neverwinternights/patch/english/nwn_pc_english_from1106710_to1286756.zip

升级档及光盘补丁

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch14/nwn128cd.zip

使用方法：使用官方升级档升级后，复制执行文件到游戏目录即可。

补丁效果：修正游戏Bug，调整脚本设定。

《神话时代》v1.04升级档及光盘补丁（Age of Mythology）

虽然比起《魔兽争霸Ⅲ》的升级来说，《神话时代》的升级并没有引起太多关注，但是每次升级都及时的解决了或者是前一个版本游戏的问题，或者是游戏本身再次发现的Bug，总之就是尽可能满足玩家的要求，当然也是为了更完善游戏。

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch13/aom104.zip

使用方法：复制Update中所有文件到游戏目录。

补丁效果：修复在山地等地形下进行采矿会延迟的问题，修复1.03版战役编辑器的严重问题，修复多人游戏时出现的数据错误问题。

《征服美洲》光盘补丁（American Conquest）

《征服美洲》是一款涵盖了从1492年开始300多年北美历史的即时战略游戏。玩家扮演西班牙人去对抗玛雅部落，游戏使用哥萨克的游戏引擎，最远视角的地图上可显示一万六千个单位。对于喜欢CDV公司作品的玩家来说，又能够体验新的一段历史故事。

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch13/dmcr146.zip

使用方法：复制执行文件到游戏目录。

补丁效果：无需光盘即可运行游戏。

《征服美洲》7项属性修改器（American Conquest）

CDV的最新力作。游戏中增加了军队的上限，在可玩性上大大提高，同时对于关卡的难度也有所提高。游戏中要尽可能了解每个兵种的特点，只有充分发挥其作用后才能完成各种难度极高的关卡。至于是否使用修改器就由玩家自己考虑了，当然一旦用了，无论多难的关卡都可以使用人海战术。

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch13/devacq1t.zip

使用方法：先运行修改器然后进入游戏，1键获得100万木头、2键获得100万食物、3键获得100万石头、4键获得100万金矿、5键获得100万铁矿、6键获得100万煤矿、7键可提高建筑的建造速度。

补丁效果：可即时修改游戏中的各项资源属性。

本期秘技由新浪网游戏世界提供 Http://games.sina.com.cn

《秦殇》最新秘技

得到无限金钱的办法：

在沛县，刘邦的儿子会让你给他买一把木剑。将身上的钱全用掉，然后和小贩讲价，最后他会卖给你木剑，你的金钱变成了-80。点金钱，然后会弹出丢-80的栏，将80改成9 999 999 999，就变成了丢-9 999 999 999的钱，你就可以得到9 999 999 999的钱了。不为钱发愁的日子真爽（在正常情况下，自己是不可能丢负金钱的）。

《风色幻想Ⅱ》秘技

想不想在刚开始就练到60以上？一个好方法：打完第一仗，就在城里狂绕，触发战斗时只要对方有“反叛军的士兵”，一仗下来就有10万多的经验！这样一来打“神兽”不就小菜了？如果有兴趣可以在这里练到99级。

《阿帕奇AH-64》（Apache AH-64 Air Assault）秘技

在游戏中输入以下密码即可：

JKMSUC：　完成任务
JKGODM：　无敌模式开关
JKAMMO：　弹药无限开关

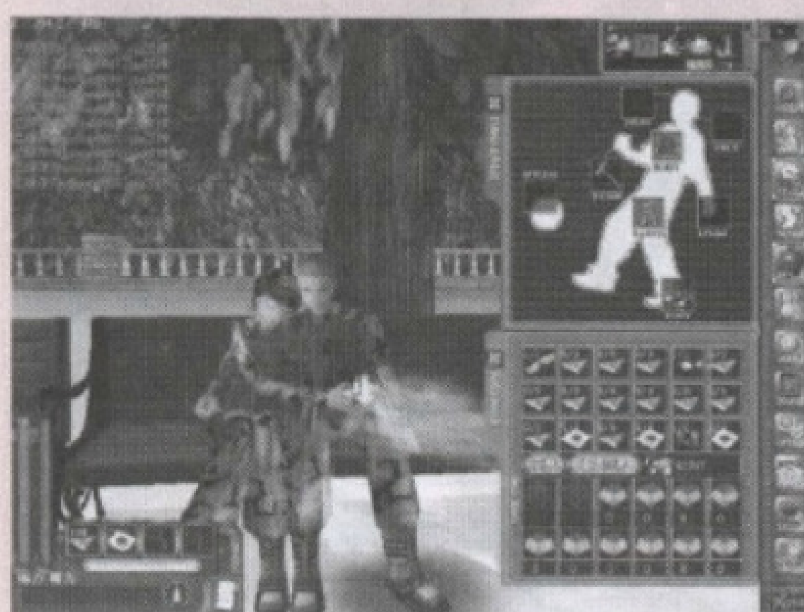
《天王》金山拜年秘技

将电脑时钟（就是右下角那个）的日期改成2003年2月1号后再进入游戏……哈哈，看到什么变化了吗？

开始新游戏，这时你已经学会了所有武功，也获得了所有道具，爽吧！















《第七封印》秘技

无限加血法：

在技巧测试时不损MP，所以在技巧测试时补血，然后退出MP没损，HP也满了。

《天使小夜曲》秘技

存档之后去魔法店买卡片，之后再读档，你会发现钱没减少而卡片还在！

《离子风暴》秘技

在游戏中按Esc可以呼叫出控制台，此时输入以下密码将获得相应效果：

BLINDAX：　最大数量的弹药
LATOUNGA：　补满生命值
SUPPLIES：　收到补给

《侠盗罗宾汉》秘技

在游戏进行中首先确认你的角色都是站立的，把鼠标指向“站立/蹲下”的图标，然后按F11将出现一个控制台，这时输入以下代码就会出现相应的效果：

GOODLUCK：增加复活药草
CASH：　增加钱数
BINGO：　给所有角色999的弹药
IMMUNITY：　角色无敌
MERRYMAN：给你一个额外的随从
TIMELESS：　时间停止
PAM：　让所有的敌人在近身格斗中变得很愚蠢
UNBLIP：　看到地图上的所有角色
WINNER：　完成任务

《模拟城市美丽新世界》秘技

游戏中按下Ctrl+X调出输入窗口，输入下列代码后按下Enter键激活秘技：

weaknesspays：　增加1000块钱
fightthepower：　去除电力需求
howdryiam：　去除水需求
you don't deserve it：所有奖励模式解锁
whattimeizit #：　将时间设定为#
whererufrom #：　更改城市名称为#
hellomynameis：　更改自己姓名为#
tastyzots：　打开铃声警报
recorder：　开启记录
stopwatch：　打开时钟

注意：本聊天室发言纯属个人观点，与杂志立场无关！

留言板

◆仙剑之惑

天津 苏方垒

"仙剑2"上市也有快1个月了，想必大家已经玩了吧？其中有很多谜题好像是要等到"仙剑3"才揭晓，但是有个问题我一直想不明白：孔麟利用画妖变成赵灵儿，把李逍遥收进画中。在这场CG动画中，细心一点的人可能会发现，在孔麟成功收了李逍遥仰天大笑时，身边的"赵灵儿"却好像很痛苦的样子，这和剧情中的画妖好像不一样。画妖在得逞后应该狂喜才对。



不知这是剧情的谜，还是设计的失误，我想前者可能性更大。不知仙剑的玩友们对此有何见解？

◆手机防偷秘诀

北京 别理我

事关手机命运，所以请林晓务必刊登。所有的手机都有个唯一的序列号，键入＊#06#，手机屏幕上就会出现一个15位的数字，这个数字就是手机序列号。请把此号码记下来并保存好。当你的手机被盗后，你可以将此号码提供给你的服务商，他能将你丢失的手机锁住，即使别人将你原有的SIM卡换掉，此手机也不能使用。也许你不会失而复得，但是你的手机对他们来讲也没有任何价值，除非将它作为镇纸。如果每个人都能知道自己手机的唯一序列号，那么盗窃手机将变得没有任何意义。将这个信息告诉尽可能多的人，这个常识普及了，大家丢手机的机会就少了！

◆晶合后院 给RPG游戏挑挑刺

迪马

按照男性的发育情况来看，到了十五、六岁其实已经开始有胡子了。如果不剃的话，到了十八九岁肯定是个大胡子（不信可以去阿富汗看看）。不过，在很多以古代为背景的游戏里面，二十来岁到三十来岁都是小白脸；更加BT的就是，甚至耄耋之年的人依然是小白脸！

晚风过长街

1.行李囊是个大问题

如果说设定负重上限还能说得过去的话，那么没有负重上限的游戏就显得太假了。就算是D&D，在这一点上也十分不真实：虽然没有到达负重上限，理论上可以继续背负物品，但是几十个药剂瓶子是怎么处理的呢？堆积在包裹里不怕打破？如果有专门堆放药剂瓶的包裹，那么为何又在游戏后期给玩家提供个药剂包来放药剂？一开始药剂瓶都放哪儿了？

那么多锋利无比的武器，难道不会把包裹给刺破？难道用链甲包裹……真是不可思议啊！

2.BOSS的魔武双修

如果是东方背景，BOSS怎么魔武双修都行。但如果是欧洲中世纪背景，BOSS还魔武双修，就是明显的胡搞了。欧美没有任何一个流行的奇幻规则，允许一个角色在身穿厚重铠甲、挥舞大剑的同时还能施展究极魔法。因为从西方魔法的基本概念来看，法师施法是需要材料，需要特定姿势的，笨重的铠甲阻碍了某些姿势无法做出来。

3.中了致命毒但死不了的同伴

很多日式游戏里，经常会发生这样的事情：你的某个同伴或者是你的恋人中毒了，或者是被抓了，很快就会死去，你必须马上去救他（她）。但事实上，你知道，你就是在旅店里睡上1年（365次），他（她）也不会死，还在乖乖地等你呢。奇怪的是，毒药无效了？或者坏人变好了？

4.随便做贼

在几乎所有日式以及部分欧美游戏中，我们都能发现，主角是可以随便做贼的，不用担心被捕。你可以大摇大摆走进别人的家，翻箱倒柜，任意拿取你所能拿的东西；而主角还在一边行侠仗义，救死扶伤，救世除魔……

雪狸

最夸张的是《最终幻想Ⅶ》和《最终幻想Ⅷ》，主角的大剑战斗的时候在，平常的时候就不知哪里去了。《最终幻想Ⅷ》中期考尔居然还有拔剑的动作，也不知道剑在哪里？

焦体

我玩的一些中国的RPG人物很奇怪，打得昏天黑地了，还是像刚洗完澡那个样；时间都过去几天了，就是不见人物睡觉；玩半天我都饿了，也不见有人喊吃饭。一些游戏还喜欢搞些什么时间限制，弄得人头都大了。除了LOAD就是开骂，偏偏还放那么多宝盒放在路边，看得到却要绕个大圈子，看着手痒却只能放弃。

人以类聚

吉林 尚超

我最爱玩《奇迹》了，希望结交喜欢这个游戏的朋友，我的QQ是119614296。

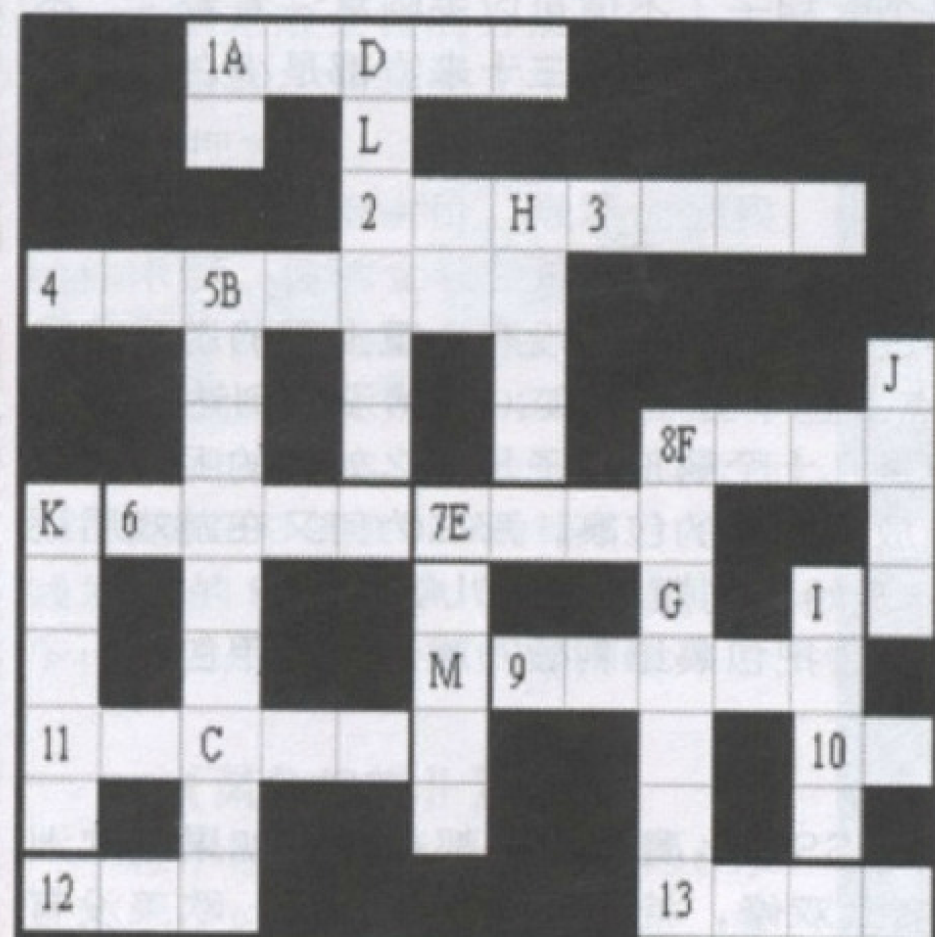
魔力魔币随心所欲

本人的格言是"老老实实做一个虚拟人物！"。我在北京网星狮子座，名字就叫八神经（帅吧？）。在这里问8神经好，还有美丽姐姐。想和我做朋友的，QQ上见。我的QQ是49747898。

大众软件社区——晶合后院（CLUB.POPSOFT.COM.CN）欢迎你！在后院，你会遇到志趣相投的朋友，与大软编辑零距离接触！

填字游戏

林晓： 太厉害了！英文填字也难不倒读者你们啊！而且那么多的人那么快就给出了正确答案。我真是佩服得五体投地，乖乖拿出礼品——1套3册的漫画版《编辑部的故事》。获得这一礼品的是北京市西城区的林瀚与河北省沧州市的许瑞。哼哼，看看这次的填字游戏大家能答对多少，据说填字游戏答对的概率是45%！这次我还是准备了2份礼品，看看谁能够拿到喔。



横行

1、由奥汀公司制作的，在一个叫做“愚者版块”上发生的抢夺“愚者日记”的故事。
2、由新天地代理、汉化，Interplay发行的恐怖解谜游戏。
3、日本电影大师黑泽明的经典作品之一，曾获得戛纳电影节金棕榈奖，讲述一位日本武士与自己替身的故事。
4、改编自美国漫画的游戏，有PS、N64、PC等多种版本，主角飞檐走壁斩奸除恶。
5、养成类游戏，玩家要将机械人培育成为合格的人类。
6、一个从游戏机移植到PC上的恋爱＋战略游戏系列，SEGA公司的招牌之一。
7、大软“游戏剧场”中登载过的一篇小说，与大航海游戏系列有关。
8、大软姊妹刊之一。
9、Activision制作的著名的机甲战斗游戏。
10、韩国网络游戏，高嘉科技代理，游戏造型为3D风格。
11、日本漫画家筱原千绘制的漫画作品，女主角名叫夕梨。
12、奇幻RPG游戏，Black Isle制作。
13、2000年玩具兵工作室制作的国产游戏，题材取自于抗日战争。

竖行

A、上个世纪最恐怖的科幻影片系列，创造了一种新的侵略性外星生物形象。
B、唐朝诗人崔护《题都城南庄》中的名句。
C、地名，位于西藏江孜地区，那里因西藏军民英勇抗击英国侵略者而闻名遐迩。导演冯小宁以此段历史为题材创作了一部电影，由宁静、邵兵主演。
D、大软官方网站和社区的制作者之一，害怕电脑外的不明生物。
E、最经典的格斗游戏之一，诞生于1987年的街机上，有多个续篇和移植版本。
F、一个拟真度很强的海战网络游戏。
G、少见的改编自文学名著的3D即时战略游戏，Microids制作。
H、ENIX制作的网络游戏，由网星代理，已经发行到3.0版本。
I、一些装备先进武器的虫子做主角的游戏，网络版不久前也诞生了。
J、大软上的一个栏目。
K、唐朝诗人李益《喜见外弟又言别》中的一句，上句为“别来沧海事”。
L、美国派拉蒙影片公司出品，由黛米·摩尔主演的鬼片。
M、芥川龙之介的小说，黑泽明的同名电影获1951年威尼斯国际电影节金狮奖、美国奥斯卡金像奖最佳外语片奖，是东方电影首次在国际电影节获奖的里程碑式的作品。

2003年04期填字游戏答案

横行	竖行
1.QQ	1.Quake
2.Kuro	2.Easycd
3.Yahoo	3.CIH
4.Adsl	4.Westwood
5.Realplayer	5.Hypersnap
6.ACDSee	6.Microsoft
7.tarcarft	7.Atlantis
8.Internet	8.Neron
9.FPE	
10.SONY	
11.Pdf	

编辑部小道消息

大众反应——

清风徐徐
还是狂人工作最认真！

QUARY
紫雪我发现了，现在辽宁继续迷失ing；fly我也看见了，但坐标不明，似乎很忙～～～

紫雪儿
坐标224，871，有人告诉我一直往北走就能回到家。可我不知道哪是北呀，我只有指南针……

长空
那就一直往南走啊，绕地球一圈过来就可以到达了。

LONELYSTAR
狂狂为了表示有人送他玫瑰，特地从1里以外精品店买花。

泥鳅
大软所在地方圆十里荒，无精品店。

紫雪儿
呵呵，就狂人那懒样，会出去买玫瑰？你打死他吧！他从网上订购的。

FLY
路过，看到谣言，继续逃窜。

林晓
为了防止以找眼镜为名恶意旷工，Walker大人已勒令我在各处放上眼镜，以备应急之用。

◆小编们的最新动向

消息来源　立谣社记者LonelyStar

雪儿： 听说改行当导游去了。在不久前的某一次活动中不幸迷失方向，至今未归。如有看见者，请拨打本社新闻热线110112119。

KEN： 情人节与某人外出约会，至今未归，看见者同样拨打以上热线。

美丽人生： 陪她的鳄龟享受大自然去了，未归。

林晓JJ： 不知道到哪儿寻找她的第N副眼镜去了……

狂人： 留守空空的编辑部，桌上还摆着一朵买来的已经枯萎的玫瑰。

FLY： 自从雪儿有一次不小心靠近他，而后他抱头远逃，至今不知去向。热线寻找……

WALKER： 正在到处寻找以上人员中……

林晓：本期榜评手是讲原则的Littlewing，但遗憾的是身为记者的他全力以赴“3.15”专题中，哪儿都找不到他的踪影，并且据记头（记者组头脑之简称）生铁估计，他们与JS的斗智斗勇还会持续一段时间。生铁遂向我推荐鼓楼，理由是：“这个人，很久都没有露面了！”鼓楼汗颜：“我最近一直在写IT公司参观手册，恐怕会将榜评写成游记……”我一拍桌子：“游记也是一种风格嘛！”于是便有此文。

金钻岛C座游记

■晶合实验室　鼓楼

超级豪华的综合旅游大厦金钻岛C座，马上就要正式开业。作为特约嘉宾，我提前一天抵达那里，先睹为快。

还没进入大厦，远远就望见了现在最流行的2000号全彩色玻璃窗，据说这里还装备有更先进的XP型，可以随季节和需要切换。但我还没来得及请他们演示，就遇到了对外联络部总经理QQ小姐。QQ小姐是深圳人，近年来她已成为家喻户晓的明星，以至很多人都不知道她当年出来闯江湖的时候身上只剩下最后一毛钱。和QQ小姐谈话总是很愉快的，但与大厦安全部总经理金山先生的交谈就多少有点严肃。金山先生用神秘的语气向我透露，现在试图潜入大厦搞破坏的“虫子”越来越多了，他每天的神经都处于高度紧张状态。他甚至很有礼貌地要求我走安全通道，并且将携带的一切物品包括饮料都留在门口。

金山先生来自一个庞大家族，他出来工作也喜欢带着自己的兄弟们。比如在金钻岛，娱乐部安全监督和总DJ，还有国际事务部两位干事就都和他长得很像，甚至说话的方式也都有点公事公办的味道。不过他们的工作据说都还认真出色，所以受欢迎程度颇高。虽然百般不愿意，我还是走了安全通道，检查关口却还没有完。看来这里的防范实在严密。在这个关口值班的是北京籍瑞星——安全部副总经理，应该是金山先生的竞争对手吧。因为同乡，少不得聊上几句。瑞星的态度比较和善，对最终得到金山先生的职位也很有信心。我祝他与金山公平竞争，出色地完成大厦保安工作。

这时候我抬头张望，窗子上突然出现一个活动的黑点。“虫子！”我紧张地向安全部的人叫喊，但他们只是嘻嘻地笑我。不一会儿黑点靠近了，原来是穿着大厦保洁员制服的鲁锦大师。可能因为准备开业大典吧，他竟然亲自擦起窗户来了。这么好的机会岂可错过，赶紧抓住他做临时采访。原来保洁部还雇佣了超级兔子，娱乐部也负责一部分窗口工程，他们搞了个“探险家”节目，还有“真实游戏”和“闪电”。我听不大明白这都是什么意思，大师也说不清楚，只是强调非常精彩，让我开业典礼那天务必要来观看。

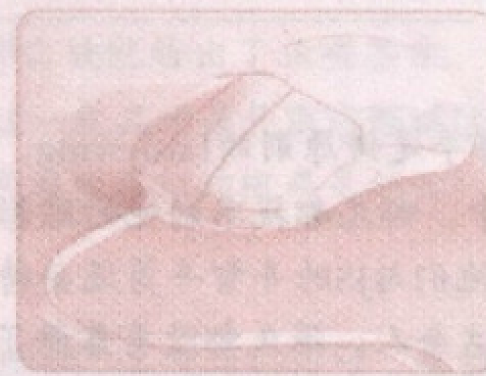
我终于走进大堂，迎面来了位侍者要帮我搬行李，不过我没给他。一来行李不重，二来我认出他是著名的RAR先生，原来在火车站和ZIP兄是同事。这两位最善于往小包裹里塞尽可能多的东西，我现在可用不着。大厦内部非常宽敞，据说总面积有120万平方米，一不小心就会在里面迷路，我这种A级路痴必须加倍小心才是。终于找到去大厦老总办公室的37号电梯，不料一出电梯门就遇到了第三次危险品扫描检查。这次检查的负责人穿灰长风衣，满脸冰霜，一看就知道是KV老大。想不到他也在金钻岛安全部谋到了一席之地，专管要害部位，确保大厦最基本的运行安全。通行证上盖了他的章印，我才终于得进老总办公室。办公室摆设豪华，看来外界盛传这里采用了最新的XP系列办公装修综合解决方案的消息是准确的。但是老总本人不在，事务都交给QQ小姐处理。换了古典装束的QQ正忙着规划两套快车时刻表。这两班车都是大厦为了方便顾客开设的，分别由“喷气轿车”和“铭泰”交通旅游集团经营，但时刻表上只见到接客人来的计划，却没有送走他们的安排。“这不是开黑店吗？”我忍不住责问。

“哪里哪里。”QQ小姐在我冒昧的问题面前仍能保持笑容，“本大厦宽敞舒适，待客友善，宾至如归，又是刚开业，来这儿的人多半要长期住下去，所以暂时就不考虑他们的回程问题了。”虽然这解释无法让我满意，但也没办法再追问。我只得讪讪地东张西望，结果又给我发现了问题：一群蚂蚁赫然在办公桌上跑来跑去！“这……这是什么？”我惊问。

“哦，您是说蚂蚁啊！”QQ小姐面不改色，“这是我们雇佣的特别搬运工，你没看它们在帮顾客运行李吗？大件行李我们还有专人负责，就是东石先生了，他是分解组合大包裹的专家。”“哦”，我想起这大厦雇佣了兔子当清洁工，看来蚂蚁搬行李也没什么奇怪的。问了一堆问题，累得口干舌燥，我想该结束今天的采访了。QQ小姐还建议我去娱乐部的蒸汽盒子和OPENEXT享受一下，但我已无兴趣，只在大厦附属的照片店拍了几张留念照片，就回家睡大觉去了。梦里还听见新买的120G金钻硬盘里似乎有人窃窃私语，好像还有笑声，就和QQ小姐的笑声一样。

热门软件排行榜TOP20

SOFTWARE




名称	版本号	名次	票数	升降	制作
腾讯QQ	2000CBuild0825c	1	565	○	深圳腾讯计算机系统公司
金山游侠	2002	2	478	○	金山公司
金山毒霸	2003	3	349	○	金山公司
Windows优化大师	5.3Build217	4	346	○	鲁锦
WinRAR	3.1	5	303	↑	Eugene Roshal
金山快译	2003	6	240	○	金山公司
网际快车FlashGet	1.40	7	236	↓	JetCar软件工作室
瑞星杀毒软件	2003	8	170	↑	北京瑞星公司
超级兔子魔法设置	4.99	9	162	↑	蔡旋
金山影霸	2003	10	152	↑	金山公司
虚拟光驱	7.10	11	142	↑	东石软件公司
RealPlayer	9.0	12	140	↓	Realnetworks
NetAnts	1.25	13	120	↓	洪以容
Flash	MX	14	117	↓	Macromedia
金山词霸	2003	15	112	↓	金山公司
Office XP	2002	16	102	↑	Microsoft
KV3000	6.06.131	17	92	↑	北京江民公司
Photoshop	7.1	18	84	↑	Adobe Systems Ncorporated
东方快车	2003	19	75	↑	北京交大铭泰软件公司
IE	6.0	20	53	↓	Microsoft

本榜所列软件版本号截止于2003年2月22日。本期网选选票截止时间为2003年2月20日（网选地址为http://topten.popsoft.com.cn/topsoft/default.htm）。

2003年2月获奖读者名单

特等奖：价值400元的联志音箱1套。

新疆和田 刘魁

幸运奖：《金山毒霸》2003金版各1套。

山西省长治市 殷 健
江苏省高邮市 张 俊
福建省厦门市 蔡冠彦
广东省湛江市 孙 拓
辽宁省大连市 藏 马
上海市长宁区 钱丽华
江西省高安市 周康林
黑龙江安达市 陈海滨
四川省西昌市 陈 磊

热门软件下载排行榜

名次	软件名称	下载次数
1	QQ2000C（OICQ 2000C）简体标准版Build 0825	41 390
2	RealPlayer 8.0 Basic中文版6.0.9.584	31 991
3	RealONE Player Golden2.0 Build 6.0.11.853	28 881
4	FlashGet（Jetcar）网际快车中文版1.40	28 754
5	OPENEXT宽带娱乐内容平台3.0	27 165
6	WinRAR官方中文版3.0	24 163
7	NetAnts（网络蚂蚁）1.25	21 344
8	QQ2000C（OICQ 2000C）简体测试版Build 1230 Beta 2	20 609
9	WinZip 8.1 SR-1 Build 2003.01.26	20 435
10	StreamBox VCR中文版1.0 Beta 3.1	19 588

该榜由本刊和电脑之家（www.pchome.net）、eNet硅谷动力下载频道（www.eNet.com.cn）联合推出。



魔剑一出，谁与争锋！
历时四年，耗资千万美元，全球亿万玩家翘首期盼
超人气世界顶级欧美网络游戏巨作即将登场
魔剑
SHADOWBANE
中国、美国、韩国、日本、英国、德国、法国、澳大利亚、加拿大、墨西哥、
印度、马来西亚、新加坡、菲律宾、印度尼西亚、新西兰、泰国等几十个国家和地区
全球同步，史无前例！
四月公测
www.biggamer.com



阿拉神灯 超值正版软件

“阿拉神灯”是正普公司最新推出的系列超值正版软件品牌，品质精良，价格适中，每月推出约30个品种，全年约400个品种。“阿拉神灯”将是继“芝麻开门”之后中国家用软件市场又一著名品牌，“阿拉神灯”系列软件是2688网店标志产品。购买“阿拉神灯”系列软件，登陆2688网店可参加抽奖。

新抢滩登陆

38元 1CD
AL0022

★ 冲天的烈火，漆黑的浓烟到处都是，炸弹爆炸的响声，飞机呼啸而过，看到一挺0.50口径火炮冒出的白热的闪光
★ 逼真的声光效果，发自内心的震撼
★ 模拟经典战场，体验真实感觉
★ 多个战斗方位，感受不同武器的威力

武田信玄－风林火山

48元 1CD
AL0021

★历史名战完整重现，[川中岛]击溃[上杉军]、[三方原]毁灭[德川军]
★武将可随战役累积功勋，没有部队可轻言牺牲
★赚取经验值，培养出以一当百的战国猛将
★战术阵型系统大幅强化，12种基本阵势与9种小部队阵型，虚合奇正可衍生108种变化
★支持TCP/IP多人连线模式，铁炮、骑兵、剑士，各有所长的战国猛将为你效命

刀剑封魔录

68元 3CD
AL0015

游戏故事发生在三千年前，周武王伐纣灭商，商纣王自焚于朝歌城的摘星楼上，在纣王临死之前，商朝的太师闻仲运用毕生法力，将纣王在最后一刻所凝聚的复仇执念带离人间，准备来日重返人界夺回王位。

本游戏尤有创意的是战斗系统中完美地融入了格斗连击，当舞动鼠标一气划出78连击时，它让我们看到国产游戏新的里程碑！

最新法律法规大全2003

38元 1CD
AL0019

★ 数据全面：6000多部常用法律法规
★ 查询便捷：各种检索方式供您快速查询
★ 专业权威：科学的专业分类，法律在线的权威支持
★ 技术先进：确保您随心所欲的检索、复制、打印
★ 门类齐全：全面提供WTO法律、司法考试、法律类网站、律师事务所名录

全球行动

28元 1CD
AL0004

★在线加入26支精英部队，在13个冲突地区战斗
★从7种角色中选择自己的最爱，扮演突击队员、救护员或侦察兵
★从30多种步枪、冲锋枪和散弹枪中挑选，还有瞄准镜、激光仪和消声器等附加装备
★为自己购买手雷、C4炸药和夜视仪，这些是赢得胜利不可少的工具

野战排

48元 1CD
AL0013

这一款游戏是根据《PLATOON》电影改编的同名战略性游戏。

游戏的主题与获得1986年奥斯卡的电影《PLATOON》相似，而故事情节虽非密切相关，但内容更加紧张。它有丰富的任务关卡，不同的地形任务，让您体验生死一线。

阿拉神灯系列产品列表

编号	名称	价格	编号	名称	价格	编号	名称	价格
			AL0009	《炮打伞兵狼》	18元/1CD	AL0020	《亚特兰蒂斯3-新世界》	28元/3CD
AL0001	《卡曼奇 IV》	28元/1CD	AL0010	《麻将皇》	28元/1CD	AL0023	《装甲精英-坦克狙击手》	28元/2CD
AL0002	《作曲大师(简谱版)》	28元/1CD	AL0011	《神秘岛III-放逐》	35元/4CD	AL0024	《虚拟光碟7》	28元/1CD
AL0003	《银河风暴》	28元/3CD	AL0012	《新世界足球经理2002》	28元/1CD	AL0025	《虚拟还原3》	28元/1CD
AL0005	《文明：权倾天下II》	18元/1CD	AL0014	《AutoCAD2002易学即通》	38元/3CD	AL0026	《游戏玩家》	28元/1CD
AL0006	《魔法门九》	25元/2CD	AL0016	《英雄无敌III（中文版）》	28元/1CD	AL0027	《彩虹六号：雷霆战将》	28元/1CD
AL0007	《许国璋电视英语MP3》	28元/4CD	AL0017	《英雄无敌III：末日之刃》	28元/1CD	AL0028	《彩虹六号：隐秘行动》	28元/1CD
AL0008	《气球狼的进攻》	18元/1CD	AL0018	《英雄无敌III：死亡阴影》	28元/1CD	AL0029	《装甲元帅3-苏德战争》	28元/1CD

zipdisc 正普 **正普科技**

电话：(010)82671133　传真：(010)82616017
E-mail：2688@2688.com
欢迎邮购：北京中关村邮局005信箱(100080) 正普公司收

正普各地分公司

广州：(020)82304896　上海：(021)63223065　杭州：(0571)86966646
济南：(0531)6558412　成都：(028)85233659　武汉：(027)87851266
沈阳：(024)23974790　南京：(025)5417910

2688 网店 .com

欢迎访问2688网店(www.2688.com)

www.everquest.com.cn

EverQuest

无尽的任务

育碧全力打造属于

中国人自己的

EQ！

唯一推荐PC配件制造专家——微星科技



特别推荐

阿尔卡特

ALCATEL



Maximize your experience with pentium 4

卓越体验，尽在奔腾4

圣火七星精品店

更多精品，更多选择

请点击：7star.popsoft.com.cn



注：颜色为蓝、黑。
请汇款时注明腰围。



汇款地址： 北京市海淀区万寿路邮局—64信箱　邮编：100036

收款人： 盛亚明

热线电话： 13051300272

注：请邮购者将地址、邮购的物品写清楚，如自汇款日算起一个月内未到，请与圣火七星精品店联系。

所有商品价格均包括邮费、挂号费

汇单样本仅供参考

盛亚明

北京市海淀区万寿路邮局—64信箱

100036

请详细填写您的联系地址

您的姓名

XXXXXX

请写明您所购商品的编号及数量

详情见2003年03期《大众软件》封三广告(每套28元/78张牌)



金属钻石打印项链

风靡日韩的钻石打印金属项链，质地坚硬，光彩照人，永不磨损。是个人收藏和馈赠朋友、恋人的最佳选择。（也可自己提供照片按规格定购）**均价：80元.** 含精美颈链一条



规格









明星饰品



隆重推出

树脂玩偶模型系列

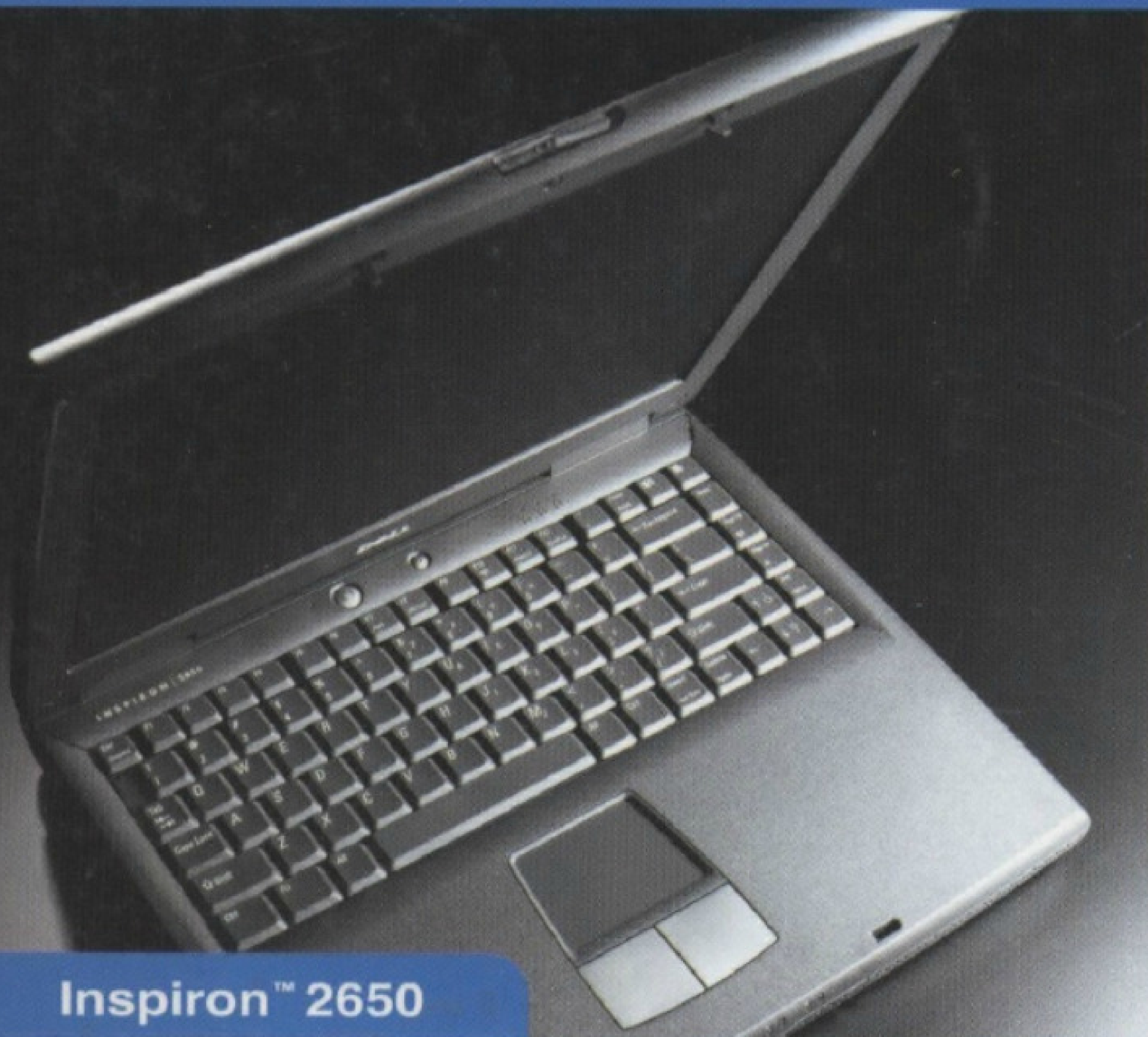
每期六款

价格：85元/个

DELL™

快意服务 快感高效

突然出现了电脑故障，唯有快的服务，才能立即解决问题。也唯有戴尔，才能做到真正意义上的快捷，因为这正是戴尔直销模式的优势所在，拨通我们的电话，我们的技术支持工程师即能当场提供在线帮助和指导，上门服务最快4小时抵户，将您故障解决的时间缩到最短，从而为您争取宝贵的分秒时间，让高效的工作持续不间断。





Inspiron™ 2650

- 移动式英特尔®奔腾®4处理器**1.8GHz-M**
- 128MB DDR PC2100 SDRAM内存
- 20GB硬盘
- 14.1英寸彩色XGA TFT显示屏
- 24倍速最大CD-ROM
- 3.5英寸软盘驱动器
- 带有4倍速AGP的16MB DDR nVidia GeForce 2 Go™100显卡
- Sound Blaster兼容声卡
- 集成10/100 Fast Ethernet网卡
- 56K内置调制解调器
- 预装Microsoft® Windows® XP Home Edition
- 1年内有限保修 (1年内下1工作日上门服务)
- 加RMB998元，可升级至移动式英特尔®奔腾®4处理器2.0GHz-M
- 加RMB299元，可升级至30GB硬盘

标准配置价 人民币 **10,698**

Dell | 商用笔记本电脑



Inspiron™ 2650 经济高效

- 移动式英特尔®奔腾®4处理器**2.0GHz-M**
- 256MB DDR PC2100 SDRAM内存
- 20GB硬盘
- 14.1英寸彩色XGA TFT显示屏
- 16倍速最大DVD-ROM和CD-RW Combo Drive
- 3.5英寸软盘驱动器
- 带有4倍速AGP的32MB DDR nVidia GeForce 2 Go™200显卡
- Sound Blaster兼容声卡
- 集成10/100 Fast Ethernet网卡
- 56K内置调制解调器
- 预装Microsoft® Windows® XP Home Edition
- 1年内有限保修 (1年内下1工作日上门服务)
- 加RMB548元，可获得备用电池
- 加RMB299元，可升级至30GB硬盘

标准配置价 人民币 **13,658**



Inspiron™ 4150 强劲轻薄

- 移动式英特尔®奔腾®4处理器**1.8GHz-M**
- 128MB DDR PC2100 SDRAM
- 20GB硬盘
- 14.1英寸彩色XGA TFT显示屏
- 24倍速最大CD-ROM
- 3.5英寸软盘驱动器
- 32MB ATI Mobility™ Radeon™ 7500C显卡
- Sound Blaster兼容声卡
- 集成10/100 高速以太网卡
- 内置56K调制解调器
- 预装Microsoft® Windows® XP Home Edition
- 1年内有限保修 (1年内下1工作日上门服务)
- 加RMB299元，可升级至256MB DDR SDRAM内存
- 加RMB299元，可升级至30GB硬盘

标准配置价 人民币 **12,068**



Inspiron™ 4150 强劲轻薄

- 移动式英特尔®奔腾®4处理器**2.0GHz-M**
- 256MB DDR PC2100 SDRAM内存
- 30GB硬盘
- 14.1英寸彩色XGA TFT显示屏
- 24倍速最大CD-RW和DVD Combo Drive
- 3.5英寸软盘驱动器
- 32MB ATI Mobility™ Radeon™ 7500C显卡
- Sound Blaster兼容声卡
- 集成10/100 高速以太网卡
- 内置56K调制解调器
- 预装Microsoft® Windows® XP Home Edition
- 1年内有限保修 (1年内下1工作日上门服务)
- 加RMB548元，可获得备用电池
- 加RMB998元，可升级至移动式英特尔®奔腾®4处理器2.2GHz-M

标准配置价 人民币 **14,148**



Inspiron™ 8200 移动多媒体

- 移动式英特尔®奔腾®4处理器**2.0GHz-M**
- 256MB DDR PC2100 SDRAM内存
- 30GB硬盘
- 15英寸彩色UXGA TFT显示屏
- 24倍速最大CD-RW
- 64MB DDR 4X AGP nVIDIA GeForce4 440 GP3D显卡
- Sound Blaster兼容声卡
- 集成10/100 高速以太网卡
- 内置56K调制解调器
- 预装Microsoft® Windows® XP Home Edition
- 1年内有限保修 (1年内下1工作日上门服务)
- 加RMB548元，可获得备用电池
- 加RMB1158元，可升级至3年下一工作日上门服务

标准配置价 人民币 **15,958**



免费订购咨询

800-858-2229 DELL™ 戴尔

www.dell.com.cn 24小时网上亲自订购电脑

Dell推荐移动计算机使用Microsoft® Windows® XP Professional

邮发代号：82-726
零售价：￥6.80元
刊号：ISSN1007-0060 CN11-3751/TN